

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

El cómic y su valor como arte

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Sergio Ballester Redondo

Director

Manuel Álvarez Junco

Madrid, 2018

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

EL CÓMIC Y SU VALOR COMO ARTE

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Sergio Ballester Redondo

BAJO LA DIRECCIÓN DEL DOCTOR

Manuel Álvarez Junco

Madrid, 2017

Sergio Ballester Redondo, 2017

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL:

EL CÓMIC Y SU VALOR COMO ARTE

DOCTORANDO:

SERGIO BALLESTER REDONDO

DIRECCIÓN DEL DOCTOR:

MANUEL ÁLVAREZ JUNCO

MADRID, 2017

A mi madre, porque empezamos leyendo cómics juntos
y todavía lo seguimos haciendo.

ÍNDICE

RESUMEN.....	12
ABSTRACT.....	14

1. INTRODUCCIÓN.....17

1.1 MOTIVACIÓN20

1.1.1 De lector a dibujante.....20

1.1.2 De dibujante a profesional22

1.2 HIPÓTESIS.....24

1.2.1 La idea.....24

1.3 OBJETIVOS.....25

1.3.1 Objetivos principales25

1.3.2 Objetivos secundarios25

1.4 METODOLOGÍA26

1.4.1 Procedimiento26

1.4.2 Fuentes27

2. EL ARTE Y EL CÓMIC.....29

2.1 EL ARTE.....29

2.1.1 Origen y clasificación29

2.1.2 Teóricos y prácticos.....42

2.1.3 Utilidad y finalidad.....55

2.1.4 Bagaje elitista60

2.1.5 Características70

2.1.6	Definición	74
2.2	EL CÓMIC	83
2.2.1	Origen y clasificación	83
2.2.2	Teóricos y prácticos.....	105
2.2.3	Utilidad y finalidad.....	124
2.2.4	Bagaje elitista	133
2.2.5	Características	142
2.2.6	Definición	157
3.	RELACIÓN ENTRE ARTE Y CÓMIC.....	169
3.1	INFLUENCIAS QUE HA RECIBIDO EL CÓMIC	169
3.1.1	Arte antiguo.....	169
3.1.2	Literatura, cine y tecnología.....	178
3.2	INFLUENCIAS QUE HA APORTADO EL CÓMIC	187
3.2.1	Arte Pop	187
3.2.2	Literatura, cine y tecnología.....	221
4.	CONCLUSIONES	233
5.	BIBLIOGRAFÍA	249
5.1	LIBROS Y PUBLICACIONES IMPRESAS.....	249
5.2	TESIS Y TESINAS ACADÉMICAS	264
5.3	DOCUMENTALES Y PUBLICACIONES AUDIOVISUALES	265
5.4	WEBS ONLINE Y PUBLICACIONES DIGITALES	267

6. ANEXOS.....	289
6.1 ENTREVISTAS A PROFESIONALES DEL CÓMIC.....	289
6.1.1 Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba.	289
6.1.2 Extracto de charla mantenida con Chris Bachalo.....	294
6.1.3 Extracto de charla mantenida con José Andrés Santiago Iglesias.....	296
6.1.4 Extracto de charla mantenida con Marc Bernabé.....	301
6.1.5 Extracto de charla mantenida con Marika Vila.	303
6.1.6 Extracto de charla mantenida con Paco Roca.	306
6.1.7 Extracto de charla mantenida con Pere Olivé.	308
6.1.8 Extracto de charla mantenida con Román Gubern.	310
6.2 BIOGRAFÍAS DE PROFESIONALES DEL CÓMIC.....	311
6.3 DATOS DE INTERÉS SOBRE EL CÓMIC.....	319
6.3.1 Lista de vocablos	319
6.3.2 Lista de universidades.....	320
6.3.3 Lista de premios	323
6.3.4 Lista de eventos	328
6.3.5 Lista de museos	331

TABLA DE ILUSTRACIONES

<i>Figura 1.</i> Morris & Pierre Vankeer, <i>Neuvième Art: musée de la bande dessinée</i> , N° 1392, Le Journal de Spirou, cabecera Pág. 85, 17 de diciembre, Dupuis, Henao, 1964.....	39
<i>Figura 2.</i> Quino, <i>Ni arte ni parte</i> , Pág. 43, sección de literatura, Editorial Lumen, Barcelona, 2002.....	48
<i>Figura 3.</i> Bill Watterson, <i>Calvin y Hobbes: En todas partes hay tesoros</i> , Pág. 83. Ediciones B, Barcelona, 1998.	53
<i>Figura 4.</i> Charles M. Schulz, <i>Lo mejor de Carlitos y Snoopy</i> , Tira 9-15, Reinbook, Debolsillo, Barcelona, 2012.....	68
<i>Figura 5.</i> Craig Damrauer, <i>Modern Art</i> , Colección New Math, impresión digital, Ed Ruscha, Londres, 2010.	81
<i>Figura 6.</i> James Gillray, <i>Begging no Robbery</i> , colección satírica, Litografía, Museo Británico, Londres, 1796.	87
<i>Figura 7.</i> Rodolphe Töpffer, <i>Monsieur Pencil</i> , Pág. 46, litografía de Caillet, Librairie de Garnier Frères, París: 1860 (creado en 1831 y primera edición en 1840).	89
<i>Figura 8.</i> Richard Felton Outcault, <i>The Yellow Kid's new phonograph clock</i> , Pág. 8, 14 febrero, New York Journal, Biblioteca pública de Nueva York, 1897.	95
<i>Figura 9.</i> Katsuichi Kabashima & Oda Shôsei, <i>Shô-chan no bôken</i> , viñetas 33-36, Tomo 4, historia Tau no ruha, (original en periódico Asahi Shinbun), colección privada de Spencer, Biblioteca pública de Nueva York, 1923.....	98
<i>Figura 10.</i> Gérard Lauzier, <i>Cronache dell'Isola grande: Seu Edmundo</i> , detalle Pág. 5-A, Bonelli-Dargaud, 1984 (original <i>Chroniques de l'île grande</i> , Francia, 1977).....	149
<i>Figura 11.</i> Wally Wood & Harvey Kurtzman, <i>Sound effects!</i> , N° 20, Mad the comic book, detalle Pág. 6, EEUU, 1955.....	150

<i>Figura 12.</i> J. H. Williams, Mick Gray & Alan Moore, <i>Promethea</i> , Tomo 3, Pág. 109, WildStorm, EEUU, 2005.....	152
<i>Figura 13.</i> Dan Slott, Michael & Laura Allred, <i>Silver Surfer</i> , Nº 11, detalle Pág. 11 y 12, Marvel, EEUU, 2015.....	153
<i>Figura 14.</i> Jerry Scott & Jim Borgman, <i>Zits Arranca</i> , Nº 14, Pág. 88, Tira una-viñeta, Norma, Barcelona, 2012.....	154
<i>Figura 15.</i> Winsor McCay, <i>Little Sammy Sneeze</i> , 24 septiembre, New York Herald, Sunday Strip, EEUU, 1905.....	167
<i>Figura 16.</i> Exequias, <i>Aquiles y Ajax</i> , episodios de la guerra de Troya, Museo del Vaticano, Roma, 550-525 a.C.....	172
<i>Figura 17.</i> Taller de Alfonso X el Sabio, <i>Cantigas de Santa María</i> , códice, Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, Madrid, realizadas circa 1260-1270.....	175
<i>Figura 18.</i> Gabriel de Laubier (basado en el original de Bill Watterson), <i>Calvin y Hobbes: Big Bang</i> , tira de cómic 3D renderizada, Portfolio, CYN Design, Sketchfab.com, Paris, 2016.....	185
<i>Figura 19.</i> Pablo Picasso, <i>Sueño y mentira de Franco</i> , aguafuerte, dos Planchas, Museo Picasso, París, 1937.....	188
<i>Figura 20.</i> Irv Novick & Robert Kanigher, <i>All-American Men of War</i> , Nº 89, Pág. 21, DC cómics, EEUU, 1962.....	204
<i>Figura 21.</i> Roy Lichtenstein, <i>Whaam!</i> , díptico, acrílico y óleo sobre lienzo, Tate Modern, Londres, 1963.....	205
<i>Figura 22.</i> Dave Gibbons (basado en el original de Irv Novick), <i>Whaat?</i> , impresión digital, Orbital Gallery, Londres, 2013.....	205

<i>Figura 23. Keith Haring, Keith Haring´s first book, Pág. 2/16, marzo, Appearances Press Magazine, dibujos de lápiz de fieltro en papel, exposición Ephemera 1979-1990, Keith Haring Foundation, Nueva York, 1981.....</i>	<i>209</i>
<i>Figura 24. Jaime Aledo, Carpanta comiéndose un Picasso, acrílico sobre lienzo, colección privada de Álvarez Junco, Madrid, 1980.</i>	<i>215</i>
<i>Figura 25. Frank Bez, Remember the Sixties?, sesión de fotos de Nico (Christa Päffgen) y Andy Warhol como Batman y Robin, Esquire magazine, agosto, Pág. 109, Warhol Museum´s, EEUU, 1966.....</i>	<i>220</i>
<i>Figura 26. Mel Keefer (con el pseudónimo de Stanley Ford), Bash Brannigan-Secret Agent, (cómic y escenas pertenecientes a la película de Richard Quine How to murder your wife), Metro Goldwyn Mayer, EEUU, 1965.....</i>	<i>230</i>
<i>Figura 27. Sergio Ballester, ¿Es el comic arte?, N° 2016, Pág. 59, en familia, revista El Jueves, Barcelona, 2016.....</i>	<i>333</i>

Resumen

Palabras clave: historia del arte, cómic, técnicas gráficas, ilustración, pop-art.

La presente investigación plantea la posible inclusión del cómic dentro del arte como hipótesis a analizar. A su vez, se destacan los siguientes objetivos principales: el estudio del origen y la evolución de los dos términos (arte y cómic), su entendimiento contemporáneo, las influencias mutuas y los indicios que señalan su futuro más inmediato.

Hoy en día este tema continúa vigente y sigue generando un amplio debate entre los expertos e intelectuales, por lo que las aportaciones que se muestran a lo largo del estudio buscan ofrecer una respuesta objetiva a la incógnita propuesta. De ahí que se haya optado por abordar el “arte” y el “cómic” en igualdad de condiciones, observando sus cualidades más mensurables de una forma similar y evidenciando cómo se relacionan los conceptos entre sí. Partiendo de esta base, se desarrolla un razonamiento meditado sobre cuál es su percepción dentro del marco sociocultural contemporáneo y en el imaginario colectivo occidental.

La tesis contiene una extensa bibliografía dividida en libros, tesis, publicaciones audiovisuales y digitales, que sirve para clasificar el grueso de la documentación. También se ofrecen listas de anexos e imágenes relevantes que ayudan a ilustrar la investigación y facilitan su comprensión. A esto se suman los textos teóricos y las entrevistas realizadas a reconocidos profesionales del medio, especializados en diferentes áreas de la producción de historietas y que comparten un punto de vista basado en su respectivo bagaje laboral. Por último, figuran datos extraídos de la trayectoria del propio autor (previamente contrastados), que derivan de sus estudios en arte y su experiencia en la publicación de historietas; así como de la participación activa en galerías y eventos dedicados al mundo del cómic. Toda esta

información se presenta estructurada en apartados, al final de los cuales se ofrece un resumen de los avances logrados a raíz de las distintas argumentaciones.

En las conclusiones se resuelve que ha sido posible solventar la característica subjetividad de los términos a tratar y su significado, delimitando su comprensión a los hallazgos que se han ido mostrando a lo largo de la investigación. Bajo estos parámetros, se contesta a la incógnita y se afirma que, en el actual marco sociocultural occidental, el cómic ya ha dado un salto decisivo para ser reconocido e interpretado como un medio artístico más. En lo concerniente al análisis llevado a cabo, influirían rasgos tan determinantes como: la asimilación tanto popular como institucional del cómic dentro de las Bellas Artes (siendo clasificado en el noveno puesto), la creciente repercusión y prestigio de estas publicaciones en los ambientes artísticos profesionales, su inclusión en las galerías permanentes de espacios museísticos importantes (existiendo historietas encargadas por esos mismos museos), la creciente relación e influencias mutuas entre éste y otros medios creativos, la consideración en eventos y premios oficiales de su labor como propiamente artística, etc. Por todo ello, ha sido factible dilucidar que tanto el mundo del arte como del cómic se habrían ayudado mutuamente a ampliar sus posibilidades conceptuales, diversificándose y validándose, hasta el punto de entrelazarse por completo y en gran medida, llegando a no poder entenderse el uno sin el otro. De ahí que, en lo concerniente a lo que puede extraerse de los análisis expuestos en esta tesis, queda estipulado que el **cómic moderno** está afianzado dentro del **arte contemporáneo**.

Abstract

Keywords: art history, comic strip, graphic technics, illustration, pop-art.

The present research analyzes the consideration of comic strip as an art, hypothesis to be understood under the view of comic strip as artistic media. Besides, various core objectives are targeted: to study of origin and evolution of the two concepts (art and comic strip), their contemporary understanding, the mutual influences and the indications which can define their immediate future.

Nowadays this theme is still active and continues creating a big controversy among experts and intellectuals, reason why the contributions are shown throughout the study look to provide an objective answer to this proposal. Thus, we have chosen to approach terms "art" and "comic" in similar conditions, giving their most measurable practical qualities in the same way. So, a reasoned response is showed on what the perception of the concepts to be treated is within the contemporary sociocultural framework and in the western collective imagination.

To support the content of this research, an extensive bibliography is carried out by printed, audiovisual and digital publications. An important ammount of relevant attachments and images are also selected to illustrate the research and gat an easier understanding. Added to this are different theories and interviews with renowned media professionals, specialized in different areas of comic strip production and who serve their point of view based on their respective work background. Finally, there are data extracted from the personal experience of the author and that have been previously contrasted, which derive from his master studies in art and his experience as professional of comic publications. Plus his career and active participation in galleries and events dedicated to the comic strip world. All this information is

structured in sections and at the end of each of them, a condensed deduction is offered on the goals got as a result of the respective partial study.

In the conclusions it is resolved that it has been possible to solve the characteristic subjectivity of the terms to be treated and their meaning, delimiting their understanding to the findings that have been shown throughout the investigation. Under these parameters, the unknown is answered and it is affirmed that, in the current western sociocultural framework, the comic strip has already made a decisive leap to be recognized and interpreted as an artistic medium. Regarding the analysis carried out, they would influence such determining factors as: the popular and institutional assimilation of the comic strip within the Fine Arts (being ranked in ninth place), its increasing repercussion and prestige in the professional realm, its inclusion in the galleries, halls and relevant museum spaces (there being comic strips commissioned by the museums themselves), the growing relationship and mutual influences between this and other creative means, the official recognition by these publications considering its job as properly artistic, etc. For all this, it has been possible to elucidate that both the art world and the comic strip would have helped each other to expand their conceptual possibilities, diversifying and validating themselves, to the point of completely intertwining and to a great extent, becoming unable to understand one without the other. Hence, regarding to what can be drawn from the analysis presented in this thesis, it is stipulated that **modern comic strip** is entrenched within **contemporary art**.

1. INTRODUCCIÓN

“Para los auténticos lectores de cómic el concepto de arte es casi una palabrota... los frikis del cómic y los tontos del arte tienen mucho en común, más de lo que les gustaría reconocer.” (Mahler, N., 2012)¹

En esta tesis se pretende analizar si el cómic es un medio lo suficientemente destacable y con las cualidades necesarias como para merecer su inclusión dentro del mundo artístico. A día de hoy se habrían argumentado teorías para todos los gustos, tanto a favor como en contra, sin que se haya logrado imponer una resolución definitiva a este respecto. De entrada, la complejidad del tema haría que se sigan suscitando todo tipo de opiniones contrapuestas y enfrentamientos entre los distintos grupos de entendidos. Por eso, se interpreta que la discusión que aborda esta investigación mantiene su relevancia y continúa vigente hoy en día.

Actualmente, partiendo de evaluar la opinión popular por parte de los círculos más tradicionales, es común que exista una barrera invisible que separa los conceptos a tratar. Por un lado, lo más habitual es que tanto el público como los expertos otorguen al arte una gran importancia (así como un elevado grado de valor creativo, económico e intelectual) y, por otro lado, que la mayoría de las historietas suelen asumirse como un producto simplón y prescindible. Es decir, mientras que la creación artística tiende a acarrear la consideración de una obra maestra de base, el cómic partiría de ser entendido como una publicación de menor nivel y cuyo objetivo fundamental es el entretenimiento ligero. Por ejemplo, esto quedaría reflejado en España a lo largo del siglo XX, donde el desinterés e inoperancia por parte de las autoridades ayudaría a acrecentar la desilusión en el sector; evidenciando un pensamiento que

1 Cisternino, A. & Mahler, N. (2012). *¿El cómic es o no es arte? Teoría del arte versus la señora Goldgruber*. La Información. Recuperado de http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/artes-general/el-comic-es-o-no-es-arte_spnlPQjL3aJqCwUtFw1Ys/ [2017, mayo 5].

aún se mantendría en muchos ámbitos.² Un caso representativo sería la campaña que lanzaría el Ministerio de Información y Turismo español en 1976 (que fue criticada por algunas asociaciones de cómics porque entendieron que denigraba al medio)³ o las declaraciones realizadas por la ministra de cultura **Carmen Alborch** en 1993 (donde afirmaría no saber si el cómic es arte y que de serlo, éste sería menor).⁴ En lo que respecta al mundo especializado de lectores y profesionales de las historietas, normalmente se defendería que la mayoría de los rasgos necesarios para crear obras de arte son también imperativos dentro del cómic. En estos círculos se estimaría que las historietas no desmerecen en nada con relación a otro tipo de piezas artísticas y que, por eso, es posible disfrutar de estas publicaciones tanto como de una novela o una película. Por su parte, también se criticaría el elitismo que caracteriza dichas piezas artísticas y muchos llegarían a opinar que el cómic pierde una parte importante de su naturaleza cuando tiene que adaptarse a este tipo de corrientes; que entienden como más superficiales y pomposas. Al final, la suma de todas estas discrepancias complicaría discernir cuál es la auténtica relación entre los dos términos y del mismo modo, obstaculizaría averiguar a ciencia cierta si su producción merece ser interpretada de la misma forma. Sin embargo, estas percepciones tan distanciadas estarían cambiando, principalmente gracias a que la historieta se habría convertido en una asignatura a tener en cuenta dentro del estudio académico de las Artes Visuales, a la extensa difusión de su contenido y al valor cultural que adquiriría en países como Francia (donde esta industria se ha desarrollado más que en otros lugares).⁵

2 Cuadrado, J. (1993). *Edito: Las montañas son cutres y el emperador está ahí mismo*. Nº 6. Letra E. Madrid: Grafito.

3 Beaumont, J.F. (1976). *Donde hay un tebeo no habrá necesariamente un libro*. 31 de diciembre. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/1976/12/31/ultima/220834801_850215.html [2017, mayo 5].

4 Cuadrado, J. (1993). *Epistolatazo: Primera Cargancia*. Nº 2. Almería: De Tebeos.

5 Vilches, G. (2014). *La industria del cómic*. The Watcher and the Tower. Recuperado de <https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/01/26/la-industria-del-comic/> [2017, mayo 5].

Gran parte de los prejuicios que acarrearían los conceptos arte y cómic, tanto dentro como fuera de sus respectivos campos, vendrían dados porque su significado continúa abierto en muchos sentidos y esto suele dificultar que se aclare su comprensión. De este modo, el debate se generaría al intentar relacionar dos términos tan característicamente subjetivos, cuyo libre entendimiento promovería mantener la constante discordancia de opiniones e impediría llegar a un consenso. Gracias al incesante enfrentamiento que se profesa en este sentido, en ambas vertientes se habrían llegado a mostrar un menosprecio mutuo y a que desarrollen reticencias una respecto a la otra. En lo concerniente a este tema, varios autores señalarían lo llamativo de esta falta de acuerdo; siendo un caso representativo el del dibujante de cómics **Nicolas Mahler** (cuya cita abre esta introducción).

Siguiendo el razonamiento planteado, el estudio se llevaría a cabo con el ánimo de contemplar el asunto desde cierta perspectiva y de arrojar luz sobre esta cuestión. Por tanto, la intención es dar a conocer las particularidades del cómic en lo que al arte se refiere y viceversa, abogando por señalar sus cualidades prácticas más mensurables y generando una respuesta que sea lo más objetiva posible. Para terminar, resulta necesario constatar que las averiguaciones expuestas en la investigación buscan referirse al panorama occidental contemporáneo y por eso, los descubrimientos derivados de la misma solo deben entenderse y aplicarse dentro del presente marco sociocultural.

1.1 MOTIVACIÓN

1.1.1 De lector a dibujante

En mi caso particular, los cómics siempre han resultado ser una lectura indispensable y una continua fuente de inspiración. La familia suele recordarme cómo, siendo yo muy pequeño e incluso desde antes de ir al colegio, ya le pedía insistentemente a mi madre que me los leyera. Aún hoy, conservo el que fue mi primer cómic, un número perteneciente a la colección del famoso personaje *Lucky Luke* realizado por **Morris** (nombre real **Maurice de Bévère**). Ya entonces, esta historieta me haría querer dibujar aquello que estaba viendo, de lo cual pueden dar testimonio las guardas garabateadas del propio álbum. A raíz de esta experiencia, mis principales influencias vendrían dadas por los tebeos nacionales de humor y las historietas de aventuras francesas, lo cual me sirvió para desarrollar un estilo de dibujo muy expresivo y caricaturesco desde la niñez. Existirían muchas anécdotas curiosas al respecto, como cuando me regalaron por mi décimo cumpleaños un cómic que resultó estar mal editado (con algunas páginas en blanco) y en vez de devolverlo, acabé dibujándoselas yo mismo intentando continuar el argumento. El interés por las historietas no decayó en mi juventud y llegaría a reunir una extensa colección de estas publicaciones que, aún hoy, continúa creciendo. Con el tiempo, me aficioné a los cómics americanos y japoneses, que eran prácticamente un tesoro por aquel entonces; ya que ciertos títulos eran muy difíciles de encontrar. Gracias a estas publicaciones comprendí que es posible abordar cualquier trama mediante las historietas y pude asimilar cómo se usaban los recursos gráficos en los distintos géneros. Mediante la observación y práctica autodidacta conseguiría desarrollar mi propio estilo de dibujo, lo que me sirvió para destacar en la asignatura de Arte y publicar mis ilustraciones en algunas revistas escolares. Durante aquella época, el profesorado empezaría a instruirme en dibujo clásico y esto ayudó a que ganase algunos concursos de pintura; lo que me hizo comprender que podía convertir mi afición en un auténtico trabajo. Sin embargo,

hasta entonces el cómic no habría dejado de ser un hobby que yo llevaba a cabo en mi tiempo libre, por pura satisfacción personal y al que mis profesores no darían mayor importancia. Aún con todo, la necesidad de querer aprender a llevar a cabo historietas de una forma más técnica y profesional fue lo que me impulsaría a continuar mis estudios por la rama de las artes.

Realizar el bachillerato artístico en la Escuela de Artes y Oficios de Madrid supondría un cambio bastante radical en mi vida; por primera vez pude formarme para aprender todo tipo de técnicas creativas e interactuar con compañeros que tenían inquietudes similares a las mías. Sin embargo, a pesar de que una gran cantidad de alumnos dibujábamos cómics, descubrimos que no existía una asignatura que nos instruyera directamente en este medio y, por eso, en muchas ocasiones, acabábamos reuniéndonos en la biblioteca para compartir nuestros proyectos de historietas. Terminaría llevando a cabo un Ciclo Formativo en esta misma escuela y titulándome como “ilustrador”; únicamente dentro de dicha materia acabaría recibiendo algunas directrices básicas sobre cómic (entregando algunos ejercicios esporádicos al respecto). De este modo, sería consciente del lugar anecdótico que ocupan estas publicaciones y su limitada relevancia con respecto a otros medios dentro de las escuelas de arte. En este periodo también comenzaría a dibujar en fanzines y páginas web, teniendo que plantearme qué tipo de cómics quería publicar. Curiosamente la obra de **Morris** volvería a influir de nuevo en mi trabajo y tras leer un prólogo que escribió sobre el género paródico, acabaría decantándome por esta opción.⁶ Los inicios profesionales que tuve como dibujante de cómics coincidirían con mi etapa artística en la universidad y sería cuando empezaría a experimentar de primera mano los prejuicios que podían darse entre ambos mundos.

6 Morris & varios autores (1989). *Rocky Luke: Barrio Oeste*. Prefacio de Morris sobre la parodia. Colección grandes parodias. Dragón cómics. Barcelona: Ediciones B.

1.1.2 De dibujante a profesional

Prácticamente al mismo tiempo de iniciarme en la carrera de Bellas Artes también comenzaría a publicar mis primeras historietas, aprendiendo sobre el funcionamiento técnico de la edición e impresión de estas publicaciones. Por un lado, gracias a la facultad expondría algunas obras derivadas de mis proyectos artísticos en galerías y, por otro, conseguiría formar parte de eventos sobre cómic y tratar con profesionales del medio. Para mi desconcierto, por aquel entonces pude advertir que era común encontrar detractores de las historietas dentro de los círculos artísticos y viceversa. En muchas ocasiones llegaría a ser testigo del menosprecio mutuo que se profesan los distintos grupos de entendidos y mientras que el cómic solía ser algo insignificante para la mayoría de artistas contemporáneos, el arte sonaba como algo pretencioso para muchos historietistas. Aquello me supuso una gran contrariedad, ya que mi interés por el arte había surgido gracias a las historietas y, por tanto, me resultaba chocante descubrir que existían tantos prejuicios entre ambas vertientes. Hasta tal punto que llegaría a tener que procurar no mencionar obras de un entorno en el otro, porque era común que acabasen siendo infravaloradas y suscitasen desinterés mutuo. A raíz de estas experiencias, quise entender si existía una auténtica conexión entre ambos mundos y cuál era su relación; por lo que empezaría a documentarme al respecto por mera curiosidad.

Recuerdo que fue toda una sorpresa enterarme de que, una vez más, el mismísimo **Morris** había sido el primer dibujante de cómics en referirse a la historieta bajo el popular título de “novenno arte”.⁷ Encontrarme de nuevo con este autor, que ya me había influido en otras ocasiones, sirvió para potenciar aún más mi interés por desarrollar el presente estudio. Gracias al entusiasmo derivado de este descubrimiento, comenzaría a usar el cómic como

⁷ Morris & Vankeer, P. (1964). *Neuvième Art, musée de la bande dessinée*. Le Journal de Spirou N° 1392. 17 de diciembre. Henao: Dupuis.

tema y a adaptarlo al contenido de las distintas asignaturas. Con el tiempo, fui comprobando que la historieta tenía un mayor grado de aceptación, tanto en los alumnos como en el profesorado, cuando apoyaba la información planteada con ejemplos concretos y relacionaba su discurso con el de otras piezas artísticas más famosas. De esta forma, no solo logré que los trabajos suscitasen un considerable interés, sino que destacaron por su originalidad. En gran medida, gracias a la aplicación del cómic en el ámbito académico de las Bellas Artes, es como conseguiría licenciarme y matricularme con honores en el Proyecto Fin de Carrera. Después de aquello, sería seleccionado para el Máster Universitario de Investigación en Arte y Creación que, en ese momento, tuve que combinar con la auto-edición y publicación en papel de varias de mis historietas paródicas. De ahí surgiría la idea de realizar una tesina que tratase los orígenes del cómic nacional y sobre cómo la mayoría de sus personajes representativos nacieron de dicho género paródico. Con el ánimo de evaluar la percepción del público ante el tema a tratar, acabaría entrevistando a dibujantes de cómics y encuestando a fans en eventos especializados. En este caso, su participación y disposición sería inmediata, ya que asumieron el estudio que estaba realizando como una manera de valorar estas publicaciones y equipararlas a la producción de cualquier otro medio artístico. En la mencionada tesina se recogerían muchas de estas reflexiones y se plantearía un seguimiento del valor cultural del cómic realizado en nuestro país.⁸ Al final, sería el propio tribunal que evaluó el TFM (Trabajo Fin de Máster) quien me animaría a continuar con la idea de desarrollar la relación entre el arte y el cómic; tema que terminaría integrando el presente doctorado.

En definitiva, interpreto que llevar a cabo esta investigación se habría convertido en toda una necesidad y en un aporte esencial para continuar mi particular trayectoria profesional.

8 Ballester, S. (2013). *El cómic español: su verdad y su mentira*. Trabajo Fin de Máster. Máster Universitario de Investigación en Arte y Creación. Departamento de Dibujo II. UCM. Madrid: Facultad de Bellas Artes.

1.2 HIPÓTESIS

1.2.1 La idea

Se propone desarrollar un estudio que responda de forma razonada a la siguiente incógnita: **¿Es el cómic arte?**

Ya que resulta muy complejo generar una respuesta absoluta a esta pregunta, debido al carácter subjetivo y cambiante de los términos que la engloban, en esta investigación se pretende analizar las respectivas descripciones que integran los conceptos a tratar. De ahí que se aborden las cualidades prácticas más mensurables tanto del “arte” como del “cómic” (ya sean: históricas, estéticas, funcionales, etc.) con el ánimo de mostrar cuál es su entendimiento en la actualidad. Por eso, también se busca estipular definiciones concretas que deriven de los descubrimientos y hallazgos que se irán consiguiendo a lo largo de la tesis. De este modo, la intención es argumentar cuál es la relación entre los dos términos principales, aportando una conclusión meditada a la incógnita que se ha planteado.

Al final, la cuestión es abordada con el ánimo de entender el lugar que ocupan el arte y el cómic hoy en día; en el imaginario colectivo occidental. Por eso, los resultados que se obtengan solo deberán ser aplicables dentro del marco sociocultural contemporáneo y con respecto a las reflexiones constatadas durante el presente estudio.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivos principales

- 1) Analizar la artisticidad del cómic, exponiendo el tema de una forma sencilla y concisa.
- 2) Investigar el origen y la evolución de los conceptos a tratar, así como sus cualidades y funciones características.
- 3) Establecer un entendimiento razonado del “arte” y el “cómic”, en cuanto a su punto de vista occidental contemporáneo.
- 4) Estudiar la relación conceptual e histórica de estos términos, señalando cuáles son sus sinergias e influencias mutuas.
- 5) Dar a conocer los indicios que señalan la dirección actual y el futuro más inmediato relativo al tema propuesto.

1.3.2 Objetivos secundarios

- 1) Añadir ejemplos e imágenes cuyo contenido y concepto puedan ilustrar este estudio.
- 2) Componer una amplia bibliografía que acredite la información presentada.
- 3) Entrevistar a profesionales que participen con sus conocimientos y opiniones.
- 4) Llevar a cabo una zona de anexos donde se recopile información extra, sobre todo en lo que respecta a la que suele conocerse en los ámbitos especializados.

1.4 METODOLOGÍA

1.4.1 Procedimiento

Se pretende realizar un estudio global y basado en la información que proviene de los países donde, a día de hoy, la industria del cómic estaría más desarrollada. Por lo general, la documentación extraída integrará publicaciones en inglés, francés y español; si bien puede emplearse puntualmente algún artículo de interés en otro idioma. Los datos se estructurarán dependiendo de su contenido y de cómo conecten entre sí, con el ánimo de establecer una redacción coherente que facilite la comprensión del tema y ayude a conseguir avances significativos para la tesis. Así, este proceso se llevará a cabo de acuerdo a un método de investigación dividido en cinco fases esenciales: recopilación, selección, clasificación, cruce y análisis; a partir de los cuales se expondrán los resultados obtenidos.

- En la fase de **recopilación** se explorará cómo ha sido tratada la cuestión anteriormente y su vigencia en la actualidad. Con este propósito, se comenzará a reunir una amplia bibliografía de publicaciones; tanto en formato impreso como audiovisual o digital. Para contrastar la información se acudirá a textos, artículos, enlaces y demás testimonios solventes.
- En la fase de **selección** se escogerán aquellos aportes que integran el material más relevante y que mejor desarrollen el tema de acuerdo a los intereses propuestos. Para ello, se analizarán las fuentes de las que surge la información, indicando debidamente su fecha de creación y cuando resulte necesario, también se matizará su contexto histórico y sociocultural. Además, se desecharán aquellas publicaciones cuyo contenido no resulte ser totalmente válido o certero.

- En la fase de **cruce y análisis** de datos se ordenará el grueso de la información compilada, para después colocarla debidamente dentro del esquema que queda reflejado en el índice. La estructura podrá adaptarse dependiendo de los nuevos descubrimientos que vayan surgiendo y dando lugar a un discurso documentado con varios ejemplos e imágenes.
- En la fase de **resultados obtenidos**, los datos que deriven del estudio serán analizados y expuestos en la sección de las conclusiones. En este apartado, se reunirán los descubrimientos y se extraerá una reflexión final basada exclusivamente en la información aportada a lo largo de la investigación.

1.4.2 Fuentes

Para conseguir la documentación empleada durante el presente estudio, se acudirá tanto a fuentes físicas (bibliotecas, librerías, museos, galerías, eventos, charlas, certámenes, etc.) como digitales (páginas web, archivos online, programas, redes sociales, etc.). La intención es generar una extensa bibliografía que permita justificar el tema y que englobe su desarrollo; desde su origen hasta la época contemporánea. Por eso, también se hará hincapié en revisar la actualidad más inmediata, así como la aparición de nuevos avances y noticias que resulten de interés. Además, se recurrirá a tesis académicas sobre las historietas cuyo tema (si bien no será idéntico al que aquí se plantea) sirva para dar a conocer información adicional; a modo de antecedentes sobre la investigación de épocas, autores o géneros concretos. En última instancia, el bagaje del propio autor, tanto en lo que se refiere a sus estudios en arte como a su labor profesional como dibujante de cómics, servirá para adquirir y contrastar un material extra que quedará recopilado al final de la tesis (listas de eventos, premios, entrevistas a profesionales, etc.), sirviendo de guía para el público menos especializado.

2. EL ARTE Y EL CÓMIC

2.1 EL ARTE

2.1.1 Origen y clasificación

La palabra arte procede del latín *ars*, que es el equivalente al término griego *techné* (cuya traducción literal es técnica o artesanía). Por tanto, en el origen de su concepción, se aplicaría a toda la producción humana que requiere de cierta maña, talento y destreza. Con el tiempo, el arte empezó a utilizarse para designar las disciplinas relacionadas con las creaciones estéticas y emotivas, mientras que la artesanía englobaría las materias que tienen que ver con la producción de artículos de uso.⁹ Por otro lado, el interés por enumerar las artes vendría del periodo helenístico (desde el 323 a.C. hasta el 30 a.C.), donde se realizó una clasificación que fijaría la poesía en lo más alto y estipularía que de ésta proviene el resto de las artes. Sin embargo, la consideración de los distintos medios que pueden considerarse artísticos evolucionaría con el tiempo, de forma paralela al concepto mismo de arte.

En la antigüedad clásica, se consideraba que la *techné* era todo tipo de habilidad manual y destreza, aceptando en esa denominación la artesanía y las ciencias; pero excluyendo la música y la poesía. Por ejemplo, los filósofos sofistas presocráticos distinguirían entre artes útiles y artes placenteras o de entretenimiento, llevando a cabo una de sus primeras clasificaciones. Aproximadamente en el siglo V a.C. **Platón** establecería en sus diálogos de juventud denominados *Protágoras* (donde intervino activamente su maestro **Sócrates**) la diferencia entre las artes que producen un discurso nuevo y aquellas que se limitan a imitar lo ya existente; entendiendo el concepto como “la capacidad creadora del ser humano por medio

9 Argerami, O. (1968). *Psicología de la creación artística*. Buenos Aires: Columbia.

de la inteligencia”.¹⁰ Más adelante, el filósofo moralista **Plutarco** sumaría a las ya mencionadas artes útiles y placenteras las artes perfectas, donde también englobaría lo que hoy se consideran las ciencias.

Durante la era del Imperio Romano, entre el siglo I y II, hubo numerosos intentos de clasificar las artes por parte de los teóricos de la época. Por un lado, el jurista y filósofo **Marco Tulio Cicerón** las catalogaría según su importancia: artes mayores, artes medianas y artes menores; por otro, el retórico y pedagogo **Marco Fabio Quintiliano** propuso dividir las en: artes teóricas, artes prácticas y artes poéticas. Sin embargo, el médico y teórico **Galeno de Pérgamo** las separaría en dos grupos: las artes liberales (que eran producto del pensamiento y el intelecto académico) y las artes vulgares (que derivaban de la técnica y los procedimientos manuales y se asociaban a los encargos).¹¹ Durante el siglo III, el filósofo neoplatónico **Plotino** las clasificaría en cinco grupos: las artes que producen objetos, las artes que ayudan a la naturaleza, las artes que imitan a la naturaleza, las artes que mejoran la acción humana y las artes intelectuales. Entre el siglo V y VI, el político y escritor **Magno Aurelio Casiodoro** llevaría a cabo las *Institutiones divinarum et saecularium litterarum* (Instituciones de lecturas divinas y humanas) que esencialmente refunden el trabajo de **Sócrates** y otros filósofos pasando sus teorías al latín, para adaptarlas al mundo medieval. En estos escritos hace hincapié en el aspecto productivo del arte y señala sus tres objetivos prácticos principales: enseñar, conmover y complacer. Por tanto, en la Edad Media acabaría manteniéndose la división entre artes liberales y vulgares, pero éstas últimas pasarían a denominarse como mecánicas.¹²

10 Beardsley, M.C. & Hospers, J. (1990). *Estética: historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra.

11 Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de la estética I: La estética antigua*. Madrid: Akal.

12 Tatarkiewicz, W. (1989). *Historia de la estética II: La estética medieval*. Madrid: Akal.

Desde el siglo XV en adelante, el arte empezó a relacionarse no solo con la maestría y la habilidad manual, sino también con un alto grado de capacidad intelectual. Aunque se buscaría una purificación del Románico mediante el Arte Gótico (estilo artístico que se desarrolló durante los últimos siglos de la Edad Media, desde mediados del siglo XII hasta el XVI), éste se replantearía y daría paso a que surgiera el Renacimiento (amplio movimiento cultural que se produjo en Europa occidental durante los siglos XV y XVI). Así, se empezaría a gestar un cambio de mentalidad sobre el arte, separándolo de los oficios y las ciencias e incluyendo por primera vez a la poesía (en gran medida, gracias a la traducción italiana de la *Poética* de **Aristóteles**, donde se hace una reflexión estética a través de la caracterización y descripción de la tragedia; así como de otras artes imitativas).¹³ En este cambio intervendría considerablemente la progresiva mejora en la situación social del creador, por primera vez se hace la distinción entre artesano y artista; entendiéndose que el primero realiza obras múltiples y el segundo obras únicas. La producción artística adquiere un nuevo estatus de objetos destinados al consumo estético y, por ello, se convierte en un medio de promoción social, incrementándose el mecenazgo artístico y fomentando el coleccionismo por parte de la nobleza. Bajo este nuevo contexto surgirían nuevos tratados teóricos sobre arte, como los del arquitecto humanista **Leon Battista Alberti** (que recibió la influencia aristotélica y pretendió aportar una base científica) o los del también arquitecto **Lorenzo Ghiberti** (que sería el primero en organizar la historia del arte, distinguiendo: antigüedad clásica, periodo medieval y lo que llamó “renacer de las artes”).¹⁴ A partir del nuevo pensamiento surgido en el Renacimiento, se identificaría el trabajo del artista con el del humanista y la superposición de sus actividades daría como resultado un total de seis artes principales (el mismo número que

13 Aristóteles & traducción García Yebra, V. (1992). *Poética de Aristóteles*. Edición trilingüe. Madrid: Gredos.

14 Beardsley, M.C. & Hospers, J. (1990). *Estética: historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra.

se impondría en países orientales como China, aunque usando una terminología diferente).¹⁵ Con el manierismo (periodo y estilo artístico perteneciente a las décadas centrales y finales del siglo XVI, Bajo Renacimiento) comenzaría el interés por no representar las cosas tal y como son, sino imitando la *maniera* o estilo de los grandes maestros del Alto Renacimiento. Más adelante, dicho periodo derivaría en una reacción contra el ideal de belleza clasicista y una complicación laberíntica, pasando de la belleza única renacentista (basada en la ciencia) a las múltiples bellezas del manierismo (derivadas de la naturaleza).¹⁶ El astrónomo y filósofo **Giordano Bruno** sería uno de los primeros pensadores que prefiguró la estética moderna y plantearía que puede haber tantos tipos de arte como artistas, considerando que “la creación artística es infinita y no existen normas, porque surge de la inspiración”.¹⁷

A raíz de que se empezó a gestar el concepto moderno de arte, se consideraría que ciertas actividades no solo requerían oficio y destreza, sino también un tipo de concepción intelectual que las hacían superiores (la arquitectura, pintura y escultura). Durante el Renacimiento éstas adquirirían el nombre de *arti del disegno* (asumiéndose que la actividad de diseñar era su principal correlación) y se buscaría aglutinarlas con las otras actividades (música, poesía y teatro).¹⁸ Por ejemplo, el humanista **Giannozzo Manetti** propondría el término de artes ingeniosas para incluir conjuntamente a la arquitectura, pintura, escultura, música, poesía y teatro. A lo largo del siglo XVI y XVII hubo numerosos casos similares: el filósofo neoplatónico **Marsilio Ficino** elaboró el concepto de artes musicales, el humanista **Giovanni Pietro Capriano** promovería las artes nobles, el crítico literario **Lodovico Castelvetro** las

15 Doménech del Río, A. J., & y Prats, R. N. (2005). *Pensamiento y religión en Asia oriental*. Barcelona: UOC.

16 Hocke, G.R. (1957). *Die Welt als Labyrinth: Manier und Manie in der europäischen Kunst*. Hamburgo: Rowohlt.

17 Tatarkiewicz, W. (1991). *Historia de la estética III: La estética moderna 1400-1700*. Madrid: Akal.

18 Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Colección Filosofía. Madrid: Tecnos.

artes memoriales, el heraldista **Claude-François Menestrier** las artes pictóricas, el predicador **Emanuele Tesauro** las artes poéticas y un largo etcétera. Hasta tal punto que incluso se llegaron a aportar dos definiciones distintas durante un mismo año; en 1744 el filósofo histórico **Giambattista Vico** barajó la idea de artes agradables y el gramático **James Harris** la de artes elegantes. El término “Bellas Artes” se popularizaría durante el siglo XVIII para recopilar los principales medios artísticos y el buen uso de las técnicas; la primera publicación conocida que llevaría a cabo esta clasificación sería *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* (Las Bellas Artes reducidas a un único principio).¹⁹ En este tratado, realizado por **Charles Batteux** en 1746, se estipularía que “las Bellas Artes son la actividad intelectual de elaborar objetos con voluntad expresiva o trascendente y finalidad estética e imitadora”.²⁰ Así, las artes quedarían separadas de los oficios manuales y se unificarían las numerosas teorías sobre belleza y gusto. El planteamiento de este filósofo humanista acabaría convirtiéndose en uno de los más seguidos, incluyendo en las Bellas Artes: danza, escultura, música, pintura y poesía (luego se acabaría añadiendo a la lista arquitectura y elocuencia).

A partir del siglo XIX, muchos intelectuales siguieron adaptando la forma de entender el arte a las corrientes modernas y a los cambios de mentalidad social. Por ejemplo, el filósofo prusiano **Immanuel Kant** llegaría a dividirlo a partir de la analogía con el modo de la expresión: artes de la palabra (la retórica y el arte poético), las artes de la forma (en artes plásticas y artes pictóricas) y arte de sensaciones (arte de los colores, audición y vista).²¹ Otro caso representativo sería el del también filósofo **Robert von Zimmermann**, que hablaría de artes de la representación material perceptiva y artes del pensamiento o el historiador **Alois**

19 Kristeller, P.O. (2011). *The modern system of the arts: A study in the history of aesthetics*. Part I. University of Pennsylvania. Recuperado de <http://esztetika.elte.hu/baranyistvan/files/2012/09/kristeller-modern-system-of-arts-I-1951.pdf> [2017, mayo 5].

20 Batteux, C. (2011). *Les Beaux-Arts réduits à un même principe: 1746*. Ginebra: Slatkine.

21 Kant, I. & traducción Oyarzún, P. (1992), *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas: Monte Ávila.

Riegl, que dividiría el arte en arquitectura, plástica y ornamento, etc. De entre todos, destacaría el estudio de la estética realizado por **Georg W. F. Hegel** entre 1835 y 1838 donde, según las teorías de este filósofo, habría cinco medios que formarían un sistema determinado y organizado del verdadero arte (más allá de otros, de los cuales interpreta que “solo se puede hablar de forma ocasional”).²² En el desarrollo de sus teorías, esencialmente llegarían a establecerse tres maneras para que la “idea” tome forma, tres estadios de “evolución histórica” y del mismo modo, tres tipos de “arte”.²³ Respecto a este último concepto, clasificaría los ya mencionados cinco medios en: arte simbólico (la arquitectura), arte clásico (la escultura) y arte romántico (la pintura, música y poesía). De este modo, la asignación de cada una de estas artes también llevaría al establecimiento de una jerarquía entre ellas, adecuándose de manera apropiada a una determinada forma histórica; en función de que sean susceptibles de expresar, en mayor o menor grado, la compenetración de lo interno con el material sensible.²⁴

En el siglo XX se sucederían las vanguardias históricas, mediante las cuales se revolucionó la comprensión del arte y de la producción derivada de los distintos medios. En este periodo, empezarían a desarrollarse una sucesión de movimientos que consiguieron innovar la producción artística desde diferentes ángulos: Impresionismo, Expresionismo, Fauvismo, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, etc.²⁵ Poco antes de la Primera Guerra Mundial, los movimientos vanguardistas pasaron a ser muy populares y durante el periodo de entreguerras, consiguieron importantes cambios dentro del panorama artístico global. Por ejemplo, se cuestionaría el discurso de la crítica y los creadores empezarían a

22 Hegel, G.W.F. (1997). *Esthétique*. Collection Les classiques de la philosophie. París: Le livre de Poche.

23 Givone, S. (2001). *Historia de la estética*. Madrid: Tecnos.

24 Ramírez Luque, M.I. (1998). *Arte y belleza en la estética de Hegel*. Serie filosofía y letras. Universidad de Sevilla: MAD S.L.

25 de Micheli, M. (1995). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza.

teorizar sobre sus propios trabajos, por lo que el análisis dejaría de estar dividido entre teoría y técnica; dando paso a una nueva forma de pensar que combina ambas y permite una gran libertad (tanto en lo que respecta a la ejecución como al discurso). A este respecto, destacarían pioneros como **Wassily Kandinsky** y **Paul Klee**, que se convirtieron en figuras importantes de la Escuela Bauhaus; paradigma del encuentro entre las Bellas Artes y las Artes Útiles (que también pueden ser denominadas como artes industriales, artes aplicadas y artes manuales; según el contexto).²⁶ De este modo, el concepto del arte se redefine y pasa a incluir todo tipo de manifestaciones creativas funcionales. También se ampliaría su significado, equiparando conceptos que no se habían relacionado artísticamente hasta ese momento: la expresión con respecto a la comunicación (tal y como se entienden hoy en día), el profesor con respecto al maestro, las piezas de encargo con respecto a las que no lo son; además del estudio de las formas como lenguaje (una sintaxis con su morfología y normas) o como mera expresión subjetiva (una acción libre y sin reglas establecidas).

Tras la Segunda Guerra Mundial, la sociedad de consumo se desarrolla, volviéndose a potenciar el arte como un objeto de especulación y consumo; lo cual lleva a que aparezcan tendencias en contra de estos aspectos. Es el caso del Arte Pop (movimiento artístico que surgió en Inglaterra a finales de los años cincuenta y tuvo su desarrollo en los sesenta), donde se promovería conformar las obras artísticas valiéndose de elementos propios de la comunicación de masas y dando como resultado la manifestación plástica de la cultura popular de la época. De este modo, se valida un nuevo tipo de obra artística, que incorporaría la iconografía de los productos de entretenimiento y la adaptación de imágenes comerciales. Del mismo modo, se manifestarían otros movimientos críticos con la sociedad capitalista: el Arte Povera (que exalta los materiales de desperdicio de la sociedad de consumo), el Arte

26 DÜCHTING, H. (2007). *Kandinsky*. El País. Madrid: Taschen.

Conceptual (que nace con la voluntad de llegar directamente al intelecto del espectador), el Arte Minimalista (que busca reducir las formas a estados mínimos de complejidad, desde el punto de vista morfológico), el Expresionismo Abstracto (que se utiliza para exteriorizar las emociones del artista) y un largo etcétera. A finales de los años setenta, se produce un nuevo cambio en la sociedad y esto quedaría plasmado en la Postmodernidad; avances artísticos de tal magnitud fueron revolucionarios y supusieron el punto de ruptura entre Modernismo y el Arte contemporáneo.²⁷ * (Este apartado se desarrolla de forma más extensa a lo largo de la investigación).

Desde el siglo XIX hasta la actualidad, se habría procurado abarcar tanto una definición teórica del arte como una catalogación práctica que incluyera las nuevas formas artísticas que han ido surgiendo en los últimos tiempos. Sin embargo, el filósofo **Władysław Tatarkiewicz** señalaría cómo “estos intentos habrían acentuado aún más la indefinición del arte, que, hoy día, es un concepto abierto e interpretable donde caben muchas fórmulas y concepciones (si bien se suele aceptar un mínimo denominador común basado en cualidades estéticas y expresivas, así como un componente de creatividad)”.²⁸ Después de tantos siglos de evolución, cuando parecía que por fin se había llegado a una definición del arte universalmente aceptable, los cambios sociales, culturales y tecnológicos habrían comportado la necesidad de volver a definirlo en base a parámetros más amplios. Por ejemplo, del lado de la tradición y el sentido común se terminaría añadiendo al arte la danza, que se concibe de manera extendida para incluir el arte del Teatro, Mimo y todas las manifestaciones de las

27 Vásquez Rocca, A. (2013). *Arte conceptual y posconceptual: La idea como arte*. MargenCero. Recuperado de <http://www.margencero.com/almiar/arte-conceptual-duchamp-beuys-vasquez-rocca/> [2016, abril 5].

28 Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Colección Filosofía. Madrid: Tecnos.

denominadas Artes Escénicas.²⁹ Otro caso representativo sería el de las artes plásticas tradicionales (Dibujo, Pintura, Grabado y Escultura), que incorporarían las nuevas expresiones tecnológicas orientadas al arte y cuyo mayor componente expresivo es visual; pasando a conocerse como Artes Visuales.³⁰

En esencia, cinco Bellas Artes serían comúnmente citadas en el siglo XIX, a las cuales se les añadirían cuatro más en el XX, para llegar a un total de nueve artes (número que se suele equiparar al de las musas de la Antigua Grecia). Aunque no habría un orden universalmente aceptado entre las seis primeras, partiendo de las teorías ya descritas y derivadas de su desarrollo histórico (sobre todo de aquellas realizadas por **Batteux** y **Hegel** respectivamente), en el marco occidental contemporáneo éstas suelen presentarse de la siguiente manera:³¹

- 1) Arquitectura
- 2) Escultura
- 3) Pintura y dibujo (Artes Visuales)
- 4) Música
- 5) Danza y teatro (Artes Escénicas)
- 6) Literatura y poesía

Posteriormente, el crítico **Ricciotto Canudo** tendría en cuenta una numeración similar a la hora de reconocer el cine como “séptimo arte” en su *Manifiesto de las siete artes* de 1911 (esta categoría incluiría en la actualidad desde los largometrajes hasta los cortometrajes; así

29 Schasler, M. (1872). *Aesthetik als philosophie des schönen und der kunst*. Grundlegung. Berlín: Nicolaische Verlagsbuchhandlung.

30 Berenson, B. (1953). *Esthétique et histoire des arts visuels*. París: Albin Michel.

31 Stanguennec, A. (1997). *Hegel: une philosophie de la raison vivante*. Bibliothèque des philosophies. París: Librairie philosophique J. VRIN.

como todo tipo de Arte Audiovisual).³² Al consolidarse dicho reconocimiento, quedaría estipulado el punto de partida para determinar el puesto de los nuevos procedimientos venideros. De ahí que el “octavo arte” se suele otorgar a la fotografía hoy en día;³³ pero este puesto todavía continuaría siendo disputado por medios como la radio³⁴ y la moda.³⁵ Por último, el cómic sería denominado “noveno arte” por el crítico e historiador de cine **Claude Beylie**,³⁶ también se clasificaría de esta forma en *La Chronique du 9^e Art* (una sección que acabaría integrando una cincuentena de artículos al respecto, realizada por el historietista **Morris** y el delegado del Club de la Bande Dessinée **Pierre Vankeer** desde 1964 a 1967)³⁷ y más adelante, el escritor **Francis Lacassin** daría al medio un reconocimiento similar.³⁸ De este modo, se crearía el caldo de cultivo para popularizar el concepto como sinónimo de cómic, hasta el punto de llegar a instaurarse con normalidad dentro del ámbito académico. En lo concerniente a la asimilación oficial del medio por parte de las Bellas Artes, destacarían aquellos artículos y tesis que analizan en profundidad estas publicaciones desde la perspectiva artística,³⁹ así como prestigiosas editoriales de libros de arte que habrían afianzado el medio publicando estudios de la historieta desde ámbitos muy especializados (histórico, sociológico, artes visuales, literatura, pintura, etc.).⁴⁰ Aún con todo, muchos de los teóricos más tradicionales todavía se situarían en contra de la inclusión definitiva del séptimo, octavo y

32 Marino, A. (2004). *Cine argentino y latinoamericano: una mirada crítica*. Buenos Aires: Nobuko.

33 Keppler, V. (1938). *A life of color photography: The eighth art*. Estados Unidos: W. Morrow & Co.

34 Hartje, H. (2009). *Pour un 8^e art*. Acta fabula, vol. 10, N° 4. Notes de lecture. Montpellier: Universitaires de la Méditerranée.

35 Paz Gago, J.M. (2016). *El octavo arte: la moda en la sociedad contemporánea*. Presente perfecto. La Coruña: Hércules de Ediciones S.A.

36 Beylie, C. (1964). *La bande dessinée est-elle un art?*. Artículo de marzo, de una serie de cinco entre enero y septiembre. Supplément littéraire de La Vie médicale. París: Lettres et Médecins.

37 Esteba Zurbrügg, M. & Morris (2012). *Morris: austeridad y parodia*. Palma de Mallorca: Dolmen.

38 Lacassin, F. (1971). *Pour un neuvième art, la bande dessinée*. Paris: Slatkine.

39 Dean, M. (2001). *The ninth art: Traversing the cultural space of the american comic book*. Art History. Milwaukee: University of Wisconsin.

40 Ory, P. & Martin, L. (2012). *L'art de la bande dessinée*. París: Citadelles & Mazenod.

noveno arte; entendiendo que la obra cinematográfica más comercial no merecería esta consideración, que la fotografía sería una extensión de la pintura y el cómic un puente entre varios medios (que mayormente bebería del dibujo gráfico y el cine). Por tanto, seguiría vigente la lucha por alcanzar un lugar fijo dentro de las actuales Bellas Artes y mientras que existen varios ejemplos donde se observa que la gastronomía también quiere ocupar el noveno puesto,⁴¹ el décimo se disputaría entre varios posibles candidatos: videojuegos, diseño gráfico, modelismo, perfumería, tatuajes, etc. Sin embargo, la clasificación más extendida en el marco occidental contemporáneo continuaría de la siguiente forma:

- 7) Cine (Artes Audiovisuales)
- 8) Fotografía
- 9) Cómic



Figura 1. Morris & Pierre Vankeer, *Neuvième Art: musée de la bande dessinée*, N° 1392, Le Journal de Spirou, cabecera Pág. 85, 17 de diciembre, Dupuis, Henao, 1964.

En los años noventa, con la llegada de internet como plataforma, aparece el catalizador de un movimiento artístico global que comenzaría a explorar las posibilidades culturales, sociales y estéticas de las nuevas tecnologías de comunicación.⁴² Este conjunto descentralizado de redes interconectadas, se convertiría en una forma accesible de explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura; además de ofrecer fácilmente una gran cantidad de prestaciones útiles y económicas. De repente, el artista dispondría de una herramienta

41 Barruel, L. & Tasso, V. (2013). *Le Neuvième Art*. Beaux Livres. Auvernia, Sayat: De Borée.

42 Jana, R. & Tribe, M. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid: Taschen.

nueva que facilita gran parte de su trabajo y que le da acceso a una enorme cantidad de información: programas, contenido online, redes sociales, etc. Por tanto, las nuevas tecnologías expanden enormemente las posibilidades y no solo ayudan a llevar a cabo piezas novedosas, sino combinaciones e híbridos inimaginables hasta entonces. La cultura digital llega a producir una generación de vocabulario plástico que ampliaría cualquier noción tradicional de estética e influiría en la obra, el público y los propios creadores.⁴³ De este modo, se logra llevar a cabo un nuevo tipo de creación que conformaría su contenido mediante procesos digitales y descansaría entre dos existencias; el mundo real y el virtual. A su vez, se desarrollarían importantes cambios en los hábitos de consumo y en el papel del público; como usuario de espacios digitales de conversación e intercambio de impresiones. Además, la transformación que se consigue en los modelos de negocio también influiría directamente en el arte, haciendo vital el uso de herramientas modernas para manejar los diferentes formatos y propagar su contenido. A esto se suman las nuevas formas de percibir y entender el mundo, dándose los primeros casos de sentidos y capacidades adquiridas (habiendo llegado a usarse la cibernética con fines artísticos).⁴⁴ Mediante estos avances, se estaría ofreciendo una capacidad técnica cuyos límites serían difíciles de vislumbrar y por eso, algunos teóricos opinan que así se conseguirá que el concepto de arte deje de tener vigencia; al menos tal y como se conoce hoy en día.

Al final, cada vez que una nueva vanguardia propone formas diferentes de expresión, los modelos establecidos se verían afectados y se proclamaría que las fronteras de lo

43 Andía, A. (2001). *La nueva condición ciber-real del diseño arquitectónico*. Portafolio. Ciencia de la computación, ciencia y tecnología. Florida: International University.

44 Millás, J.J. (2012). *El ciborg del tercer ojo: Neil Harbisson vive con un dispositivo electrónico en su nuca que traduce los colores en sonidos*. Tecnología y actualidad. El País. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/01/17/actualidad/1326803391_782100.html [2017, mayo 5].

verdaderamente artístico han sido rebasadas.⁴⁵ La muerte del arte suele anunciarse con cada nueva trasgresión cometida por los artistas, los cuales asumen que no se puede crear sin romper con los modelos tradicionales y que una vez fueron novedosos. Cada generación precisaría de una renovación de los conceptos heredados, así como de una reinención de las normas y pautas establecidas, revisando los temas y técnicas de moda. Es decir, se establecería una ruptura con la corriente anterior y un nuevo modo de comprender a la sociedad, el hombre y sus expresiones. Así, el mundo del arte siempre tendría la opción de reflejar una nueva mirada, pudiendo acometer una transgresión de lo ya establecido. Por eso, el arte y su entendimiento variaría dependiendo de épocas y civilizaciones, de mentalidades y culturas, de clases y economías, de generaciones y tecnologías.

En definitiva, en este apartado se resolvería que: con la ruptura de los viejos paradigmas y la creación de los nuevos, es factible estipular que el significado del arte se renueva en su forma y comprensión cada cierto periodo de tiempo.

45 Finol, J.E. (2004). *Arte y diseño: el impacto de las nuevas tecnologías*. Venezuela: Universidad del Zulia.

2.1.2 Teóricos y prácticos

“Los animales viven por impresiones y recuerdos porque solo tienen una pequeña parte de la experiencia; pero el género humano tiene, para saber conducirse, el arte y el razonamiento.” (Aristóteles. circa 350 a.C.)⁴⁶

En la Antigua Grecia, según los testimonios de los primeros poetas, no se albergaba ninguna duda de que el arte debía cumplir tanto fines estéticos como prácticos. En la sociedad de aquel entonces, una obra artística debía ser necesariamente bella y, por tanto, realizarse bajo los cánones establecidos para procurar alcanzar la armonía y perfección. Además, cada pieza tendría una utilidad concreta, ya sea: fines arquitectónicos, representativos o con el ánimo de perpetuar la memoria sobre historias y sucesos importantes. Sin embargo, los filósofos comenzarían a desarrollar sus propias teorías y de ahí surgiría un debate abierto sobre la comprensión del concepto. Por un lado, el filósofo **Sócrates** centraría el objetivo del arte en su “capacidad para imitar la naturaleza” y, por otro, su discípulo **Platón** diría que “es una imitación de la realidad cuya principal finalidad sería educar y promover el libre esparcimiento”.⁴⁷ Del mismo modo, los sofistas y cínicos llegarían a afirmar que “el arte carece de finalidad aunque proporcione placer”; mientras que los epicúreos sostendrían en su segunda tesis que “no es útil porque no proporciona placer alguno”.⁴⁸ Así, se sucederían los diferentes razonamientos y, por ejemplo, aunque el filósofo **Aristóteles** apostaría por una interpretación más psicológica y médica, el neoplatónico **Plotino** se decantaría por una reflexión mucho más metafísica. Por aquel entonces, se seguiría dando por sentado a nivel

46 Aristóteles & traducción Tredennick, H. (1933). *Aristotle: Metaphysics: Books 1-9*. Loeb Classical Library N° 271. Cambridge: Harvard University Press.

47 Lomba Fuentes, J. (1987). *Principios de filosofía del arte griego*. Barcelona: Anthropos.

48 Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de la estética I: La estética antigua*. Madrid: Akal.

popular que cualquier producción que exigiera algún tipo de destreza debía quedar incluida dentro del mundo artístico.

A raíz de las múltiples teorías, el arte sería abordado teniendo en cuenta dos puntos del proceso creativo: el concepto de belleza propiamente dicho y su nivel de captación por parte del público. Influido por la simetría y las proporciones que propugnaron el arte griego y romano, **San Agustín de Hipona** aportaría una división de los principios de la belleza en el arte: unidad, número, igualdad, proporción y orden. Este doctor de la Iglesia católica procuraría abordar el tema valiéndose de la más absoluta racionalidad; mediante estudios enciclopédicos, científicos y matemáticos.⁴⁹ A partir del siglo XIII, **Santo Tomás de Aquino** expondría unas ideas que encajaban perfectamente en las manifestaciones del arte de la Baja Edad Media, cuando se repiten los conceptos de "bien y belleza" o "estética de la luz" (como reflejo divino y signo inmaterial). Este teólogo redescubriría al filósofo **Aristóteles**, elaborando una doctrina integrada en la ética cristiana y sosteniendo que “bellas son las cosas que agradan a la vista... cuya percepción, en su misma contemplación, complace”.⁵⁰ Este análisis llegaría en pleno florecimiento de las ciudades, cuando se asentaron los fundamentos de la cultura moderna y con la renovación de los conocimientos científicos, literarios y filosóficos que se impartieron en las universidades. Durante el Renacimiento, en el siglo XV, el artista **Leonardo da Vinci** aportaría su visión del tema, asumiendo el arte como “habilidad” y siendo célebres las frases que se le asocian “Todo lo que hay de bello en el hombre pasa y no dura... la belleza perece en la vida, pero es inmortal en el arte”.⁵¹ Del

49 Beardsley, M.C. & Hospers, J. (1990). *Estética: historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra.

50 Fernández Gracia, R. (2014). *Santo Tomás de Aquino: Las artes y las imágenes*. Vida universitaria. Universidad de Navarra. Recuperado de <http://www.unav.edu/web/vida-universitaria/detalle-noticia-pestana/2014/01/27/santo-tomas-de-aquino:-las-artes-y-las-imagenes?articleId=3736111> [2017, mayo 5].

51 Capra, F. (2011). *La ciencia de Leonardo: la naturaleza profunda de la mente del gran genio del Renacimiento*. Colección compactos. Barcelona: Anagrama.

mismo modo, mostraría su descontento sobre cómo, en aquella época, la pintura era más dada a incluirse en las llamadas artes mecánicas y la música dentro de las artes liberales (que tenían un mayor valor y reconocimiento social).⁵² Más adelante, en el siglo XVI, el escritor **Giorgio Vasari** concebiría el término como “una conquista de apariencias visuales y estrategias, a través de las cuales se puede duplicar el efecto de las superficies visuales del mundo y lograr representaciones cada vez más exactas”.⁵³ Bajo este último punto de vista, serían incluidas dentro del arte las obras de mayor realismo y excluidas aquellas más pictóricas e irreales.

Los razonamientos desarrollados por los intelectuales del XVIII en adelante (periodo de la Ilustración), serían fundamentales para las posteriores teorías románticas. Por ejemplo, **Immanuel Kant** defendería en su *Crítica del Juicio* de 1790 la identidad entre “belleza natural” (algo bello por naturaleza, cuyo enjuiciamiento requiere únicamente del gusto) y “belleza artística” (algo que ha sido representado de forma bella, cuyas posibilidades y enjuiciamiento dependen del genio); designando que “el arte siempre supone la representación de un fin”.⁵⁴ Así, plantearía una serie de factores determinantes para entender la belleza artística, como: el genio (originalidad e imaginación ejemplar del don natural de un sujeto), el gusto (la facultad de juzgar, disciplina o crianza del genio), el entendimiento (conocimientos o ciencias que se usan para alcanzar la total perfección), el espíritu (principio vivificante del ánimo), etc. Siguiendo este planteamiento, evidenciaría que la obra de arte resultante no sería fruto de la casualidad, exponiendo que “el artista habrá de referir la obra al gusto, hasta dar con una forma que contente a éste; cabiendo como resultado obras de arte con genio, pero sin gusto, y viceversa”. Además, razonaría que la belleza artística (si bien es guiada por reglas derivadas de la belleza natural e intenta imitar su originalidad) tendría más posibilidades

52 Gimpel, J. (1968). *Contre l'art et les artistes ou la Naissance d'une religion*. París: Éditions du Seuil.

53 Danto, A.C. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.

54 Kant, I. & traducción Oyarzún, P. (1992), *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas: Monte Ávila.

estéticas que ésta, ya que es capaz de lograr algo que no sería posible en la naturaleza; que lo feo también pueda ser representado de forma bella.⁵⁵ En estas teorías no se separaría el arte de la razón, por lo que se atribuye que el espectador no necesita tener un juicio sobre las formas o la composición, ya que cuentan las emociones y lo más importante es la primera impresión. Tanto las posturas que defendieron los idealistas alemanes como las teorías de los neokantianos, serían una manera de ver el arte que marcaría la pauta a lo largo del tiempo. El filósofo **Georg W. F. Hegel** también se sumaría a realizar su propio razonamiento romántico, donde expondría que “el arte sirve para expresar lo bello y que la belleza artística es superior a la que puede encontrarse en la naturaleza”. En sus lecciones sobre estética, entendería que dicha belleza artística surge del espíritu y la libertad absoluta, mientras que la belleza de la naturaleza es solo un reflejo de este espíritu y no es perfecta. A esto se suma que establecería una distinción entre el arte libre y el servil, refiriéndose como “libre” al que tiene fines propios (que busca expresar lo divino de manera sensible) y “servil” como el que tiene fines ajenos (que busca ser útil o decorativo).⁵⁶ Es decir, **Hegel** asumiría el arte como una manifestación superior de la realidad, entendiendo que nace del espíritu y, por tanto, que solo debe ser analizado por la filosofía. En consecuencia, dividiría la artísticidad en tres formas: simbólica (la forma supera al contenido, que es indeterminado), clásica (consigue equilibrio entre forma y contenido) y romántica (el contenido supera la forma, que es indeterminada).⁵⁷

Durante el siglo XIX y principios del XX, el arte se vería influido por una primera fase de búsqueda en el pasado y una segunda fase de crítica a la estética anterior, tornando su mirada a la racionalidad. Por entonces, serían determinantes las teorías del filósofo **Friedrich**

55 Espinosa, E. & Luis Alcarraz, B. (2010). *Resumen: Analítica de lo bello, Immanuel Kant*. Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas. Lima: Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

56 Pérez, D. (2006). *Hegel y la estética del primer Romanticismo*. Revista de semiótica AdVersus. Recuperado de http://www.adversus.org/indice/nro6-7/articulos/articulo_perez.htm [2017, mayo 5].

57 Labrada M.A. (2001). *Belleza y racionalidad: Kant y Hegel*. Pamplona: Eunsa.

Nietzsche y su visión de que “el arte debe ser apreciado mediante la óptica de la vida; ya que la estética está relacionada con la propia existencia” (es decir, el ser mismo). En líneas generales, llegaría a asumir el concepto como una actividad propiamente metafísica y como el resultado de la máxima creatividad que puede desempeñar el hombre. Bajo este punto de vista, estipularía que “el arte actúa como un estímulo para la vida, puede enseñar a vivirla y a que ésta sea soportable”.⁵⁸ A esto se suman las observaciones de **Sigmund Freud**, que utilizaría las obras artísticas de los clásicos para intentar determinar la mente e inconsciente de sus autores.⁵⁹ Este creador del Psicoanálisis vería el arte como un método efectivo para la sublimación de los deseos reprimidos, interesándose más por el contenido que por las cualidades formales y técnicas de la obra. Sin embargo, llegaría a admitir que “algunas de las creaciones artísticas más acabadas e impresionantes escapan de la comprensión y que, aun ignorando lo que representan, uno puede sentirse subyugado por ellas”.⁶⁰ Por su parte, el novelista **León Tolstói** partiría de entender el arte como un medio de comunicación entre las personas y se preguntaría si integra únicamente aquello que agrada, produce placer y excita el deseo. También diferenciaría el arte tradicional del de su época, exponiendo que éste último debe transportar una verdad del dominio de la razón al del sentimiento; que la dicha de los hombres consiste en su unión. Además, abordaría el tema del espectador y expondría que “el arte siempre es diferente dependiendo de quién contempla la obra; por eso, su significado estaría condicionado por el punto de vista de cada individuo”.⁶¹

En lo concerniente al papel del receptor, entre el siglo XVIII y XIX, el poeta romántico **William Wordsworth** afirmaría que “todo arte expresivo es el resultado de la inundación de

58 Santiago Guervós, L. E. de (2004). *Arte y poder. Aproximación a la estética de Nietzsche*. Colección Estructuras y Procesos. Filosofía. Madrid: Trotta.

59 Freud, S. (2016). *Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci*. Libros de Psicoanálisis. Madrid: Amorrortu.

60 Freud, S. (1970). *Psicoanálisis del arte*. Madrid: Alianza.

61 Tolstói, L. (2012). *¿Qué es el arte?* Edición Facsímil. Valladolid: Maxtor.

sentimientos poderosos”, matizando que “no se debe considerar solo el aspecto emotivo de la obra; ya que, en ese caso, el arte se limitaría a ser una mera copia (la reproducción de la vida interior del artista)”. El trabajo y sentimiento puesto en la concepción de la pieza es lo que la convertiría en una interpretación de la idea original del creador y permitiría que, a su vez, pueda ser reinterpretada de una manera distinta por parte del público.⁶² Del mismo modo, el filósofo y crítico **Quatremère de Quincy** acordaría una conexión especial, casi directa, entre el arte y los sentimientos del receptor; aquel que contempla la pieza. Así, explicaría que “el sujeto establece lazos de unión con el objeto, su conciencia con la circunstancia y la mente con la materia; formando entre ellos una asociación efusiva y simbiótica”. Por eso, más allá del criterio individual, habría que poseer cierta sensibilidad tanto para realizar arte como para apreciarlo.⁶³ Además, ya en el siglo XX, el estudioso de la iconología e historiador **Erwin Panofsky** señalaría que “el papel del espectador nunca es ingenuo, ya que se enfrenta a la obra armado con ciertas nociones culturales y así, puede llegar a alcanzar su significado”. De este modo, resultaría posible dilucidar el contenido que se está mostrando, aún más cuando se conoce y se presta atención a factores como: los procedimientos técnicos, los rasgos de estilo, las estructuras de composición y los temas iconográficos.⁶⁴ Aun así, la percepción de una misma obra artística siempre cambiará dependiendo de quién la contemple y del marco social donde se integre; hay a quien no le provocará nada y esto no tiene por qué deberse a su nivel intelectual (lo cual, dependiendo del contexto, también puede jugar un papel muy importante en la asimilación de la pieza), sino con un escaso sentimiento estético personal e intransferible con respecto a esa creación en particular. * (Véase una reflexión humorística que hizo el dibujante de cómics **Quino** a este respecto).

62 Cassirer, E. & traducción Ímaz, E. (2003). *Antropología y filosofía: introducción a una filosofía de la cultura*. San Diego: Fondo de Cultura Económica USA.

63 Maleuvre, D. (2013). *Memorias del museo: historia, tecnología y arte*. Colección materiales de museología. Murcia: Cendeac.

64 Panofsky, E. (1972). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza.



Figura 2. Quino, *Ni arte ni parte*, Pág. 43, sección de literatura, Editorial Lumen, Barcelona, 2002.

A mediados del siglo XX, el escritor **Umberto Eco** designaría como “obra abierta” a aquellas piezas cuyo sentido no está completamente determinado y que permiten al receptor colaborar de manera activa en su interpretación.⁶⁵ En consecuencia, señalaría que “el concepto social de la moda puede resultar clave para marcar ciertas tendencias artísticas, como es el caso de la revalorización del arte no-comercial y de ciertos movimientos”. Por lo general, el escritor centraría su estudio contrastando la *filosofía idealista Crociana* con la *Teoría de la formatividad de Pareyson*.⁶⁶ Por un lado, el historiador y filósofo **Benedetto Croce** estipulaba que “el arte es una expresión donde se vinculan sentimientos y sentidos,

65 Eco, U. (1990). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.

66 Eco, U. (2005). *La definición de arte*. Barcelona: Destino.

conmoviendo emotivamente al intelecto”. En este caso, la “estética” se entendería como una actividad teórica basada en las representaciones e intuiciones que se tienen de la realidad (primando el sentimiento sobre todo lo demás); por lo que, apenas empieza a manifestarse la reflexión y el juicio racional, el arte se disipa y muere. Por otro lado, el filósofo **Luigi Pareyson** afirmaba que “el arte es una iniciativa personal propia e intransferible”. La mencionada iniciativa se distinguiría del resto en el hecho de que todas las actividades van dirigidas a una intención puramente formativa, entendiendo “forma” como organismo. Es decir, el creador sería quien realiza una acción estructurada que procede de acuerdo con leyes auto-impuestas por la propia obra, coordinando entre sí todo tipo de elementos: sentimientos, pensamientos, hechos reales, etc. De este modo, las creaciones artísticas se irían definiendo conforme se elabora la pieza y proyectándose en el momento de realizarla, entrando en juego factores tan aleatorios como la improvisación. Por tanto, si bien se tiende a la armonía, la esencia del autor aparecería dentro de las mismas creaciones, ya que éstas no pueden separarse de su método de ejecución y bagaje personal.

Habitualmente las teorías artísticas han sido puestas en tela de juicio por sus contemporáneos. Sin embargo, resultaría muy relevante la propuesta realizada por el historiador **Ernst Gombrich** en el siglo XX, donde proclamaría la no existencia del arte sino del artista. A este respecto, el historiador matizaría la reflexión y explicaría que “si bien la palabra arte ha tenido múltiples acepciones en épocas distintas, el concepto del artista parece universal; como si perteneciera a la naturaleza misma del ser humano”. Por tanto, si efectivamente no existe una idea universal del arte, es porque su comprensión cambia en el tiempo y según la cultura de los diferentes lugares. Además, en sus teorías argumentaría lo siguiente: “el artista debe buscar innovar y evitar el conformismo, lo cual suele incomodar a la mayor parte del público”. De ahí que considere una incomprensión análoga que muchos

críticos e intelectuales prefieran aquellas obras que pueden comparar con trabajos previos (antes que apostar por los nuevos formatos y técnicas de expresión). Sin embargo, también aclara que “no se trata de una referencia a que lo moderno sea necesariamente mejor, ya que el artista debe aspirar a la perfección y tener en cuenta la herencia del pasado”.⁶⁷ **Gombrich** denunciaría que “tanto el exceso de individualismo en el artista como el peligro de doblegarse ante la moda de ser original a cualquier precio, atentaría seriamente a la calidad del arte que produce una sociedad”. Además, aludiría a que los mejores logros artísticos son generacionales y tienen que ver, en gran medida, con la competencia de los propios creadores para conseguir lograr unas determinadas metas que interesen a toda la sociedad y no solo a un grupo de individuos. Por eso, tanto el bagaje del artista como del espectador siempre se verán afectados por el entorno, lo cual deriva en que la obra tienda a entenderse como un reflejo de la sociedad que lo contempla. Siguiendo esta premisa, numerosos teóricos abordarían el impacto del arte en el público y cómo el significado de una pieza no solo depende de su autor, ya que la comprensión del discurso también quedará condicionada por la sociedad que lo integra.

Las investigaciones sociológicas se habrían tratado en numerosas ocasiones y estarían encaminadas a una atenta consideración de todos los fenómenos de la evolución del gusto y de los estilos. Por ejemplo, de nuevo en el siglo XIX, el trabajo de **Karl Marx** interpretaría que el fenómeno artístico es un componente de la ideología y de los factores integradores de la dinámica en la sociedad vigente. De este modo, el filósofo expondría que “la evolución social y económica de un lugar afecta al desarrollo del arte, pero que su relación no implica que ambos sigan siempre el mismo camino”. **Marx** ya había tratado anteriormente este tema en uno de sus primeros trabajos, *Los manuscritos económicos y filosóficos de 1844* y en 1923,

⁶⁷ Gombrich, E. (1997). *La historia del arte*. Madrid: Debate.

el revolucionario y político **León Trotsky** haría lo propio en *La curva del desarrollo capitalista*. Básicamente ambos expondrían que el arte tiene sus propias leyes inherentes de desarrollo y que éstas tienen la capacidad de poder contradecir y revolucionar la tendencia general. Así, señalarían que “cuando un orden socioeconómico entra en fase de recesión, se refleja en una crisis de los valores, la moralidad y la religión; pero no necesariamente en el arte”.⁶⁸ De ahí que existan casos donde, precisamente con el declive de la sociedad, surgen nuevas tendencias artísticas nunca antes vistas. El crítico **John Ruskin** también llegaría a plantear que el arte de cualquier país es el exponente de sus virtudes sociales y políticas, reflejando de forma exacta la vida ética de una nación. A este respecto afirmaría que “si se entiende como una forma de trabajo, el arte de cualquier época debe ser necesariamente la expresión de su vida social”.⁶⁹

Durante el siglo XX, se desarrollarían diversos estudios donde se investiga la intervención social en la creación artística; como es el caso de la “sociología del arte”. Aunque no se traten de ciencias exactas (dado que en el arte incurren muchos factores de índole subjetiva), conseguirían analizar aspectos como: la situación del artista, la estructura sociocultural del público, el mecenazgo, el mercantilismo, las galerías, la crítica, el coleccionismo, la museografía, las instituciones, fundaciones artísticas, etc.⁷⁰ Su interés radicaría en explicar el hecho artístico en base a los factores que lo generan y contextualizar la relación entre la obra y la sociedad donde se enmarca. Así, esta sería una disciplina relativamente nueva, abordada desde distintos planteamientos teóricos y metodológicos y

68 Woods, A. (2000). *El marxismo y el arte: introducción a los escritos de Trotsky sobre arte*. Centro de estudios socialistas. Recuperado de <http://centromarx.org/index.php/documentos/filosofia/arte-literatura/114-el-marxismo-y-el-arte-introduccion-a-los-escritos-de-trotsky-sobre-arte> [2017, mayo 5].

69 Eisenman, S.F. (2001). *Historia crítica del arte del siglo XIX*. Madrid: Akal.

70 Bozal, V. (2010). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (volumen II)*. Teoría y crítica de arte. Madrid: Antonio Machado.

estrechamente relacionada con la propia historia del arte (ciencia que ya consideraba el componente social como parte indisoluble de la creación artística) o el estudio de la estética sociológica (que analiza el conocimiento sensible a partir de las condiciones históricas y sociales que les son propias en cada momento).⁷¹ Los inicios de la sociología del arte estarían marcados por el final de la Segunda Guerra Mundial, uno de los pioneros en relacionar el arte con lo social sería el historiador **Friedrich Antal** (que abordaría la sociedad del siglo XIV y XV desde un planteamiento marxista)⁷² y le seguiría el también historiador **Arnold Hauser** (conocido por su planteamiento de que “todo arte está condicionado socialmente, pero no todo en el arte es definible socialmente”).⁷³ Sin embargo, muchas de estas teorías serían criticadas; como el intento de **Hauser** por formular una teoría universal que integrara el estudio del arte en el contexto de un análisis holístico sobre el ser humano; debido a que no analizaría las obras de arte en sí mismas (**Ernst Gombrich**, entre otros historiadores, indicaría las deficiencias de su enfoque teórico y metodológico). Esta disciplina acabaría desmarcándose de la tendencia marxista para adquirir una autonomía como ciencia, tratando la dimensión social de los hechos humanos y los múltiples factores que intervienen en ellos: política, economía, cultura, etc.⁷⁴ La contextualización de la obra y el artista con respecto al marco social sería recíproca, estudiándose también cómo el arte realizado dentro de una cultura concreta es un medio para que una comunidad pueda desarrollarse por sí misma.

A raíz de los múltiples estudios sociológicos, se aportaría que el arte estaría íntimamente ligado a la evolución de los conceptos sociales, destacando por su instantaneidad y con oscilaciones continuas del gusto. Por eso, cobrarían especial relevancia los valores y

71 Furió, V. (1995). *Sociologia de l'art*. Barcelona: Barcanova.

72 Antal, F. (1989). *El mundo florentino y su ambiente social*. Madrid: Alianza.

73 Hauser, A. (1998). *Historia social de la literatura y el arte*. Barcelona: Debate.

74 Bozal, V. (2010). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (volumen I)*. Teoría y crítica de arte. Madrid: Antonio Machado.

pensamientos culturales, siendo importante conocer el tipo de civilización al que va dirigido el contenido de la creación para poder entenderla de una forma correcta. Por ejemplo, mientras que el arte clásico se sustenta sobre una metafísica de ideas inmutables (valorando principalmente el arte de objeto), en el siglo XX se encuentra el gusto en la conciencia social del placer (valorando principalmente el arte de concepto). Es decir, en una sociedad materialista y consumista el arte se dirigiría más a los sentidos y por eso, cobrarían especial relevancia las modas.⁷⁵ De ahí que los artistas contemporáneos no puedan extraerse normalmente del mundo que les rodea, llegando a tener presente los cambios sociales para actualizar su producción; ya sea porque buscan facilitar su aceptación o acrecentar su repercusión, de forma voluntaria o involuntaria. * (Véase una reflexión humorística que hizo el dibujante de cómics **Bill Watterson** a este respecto).

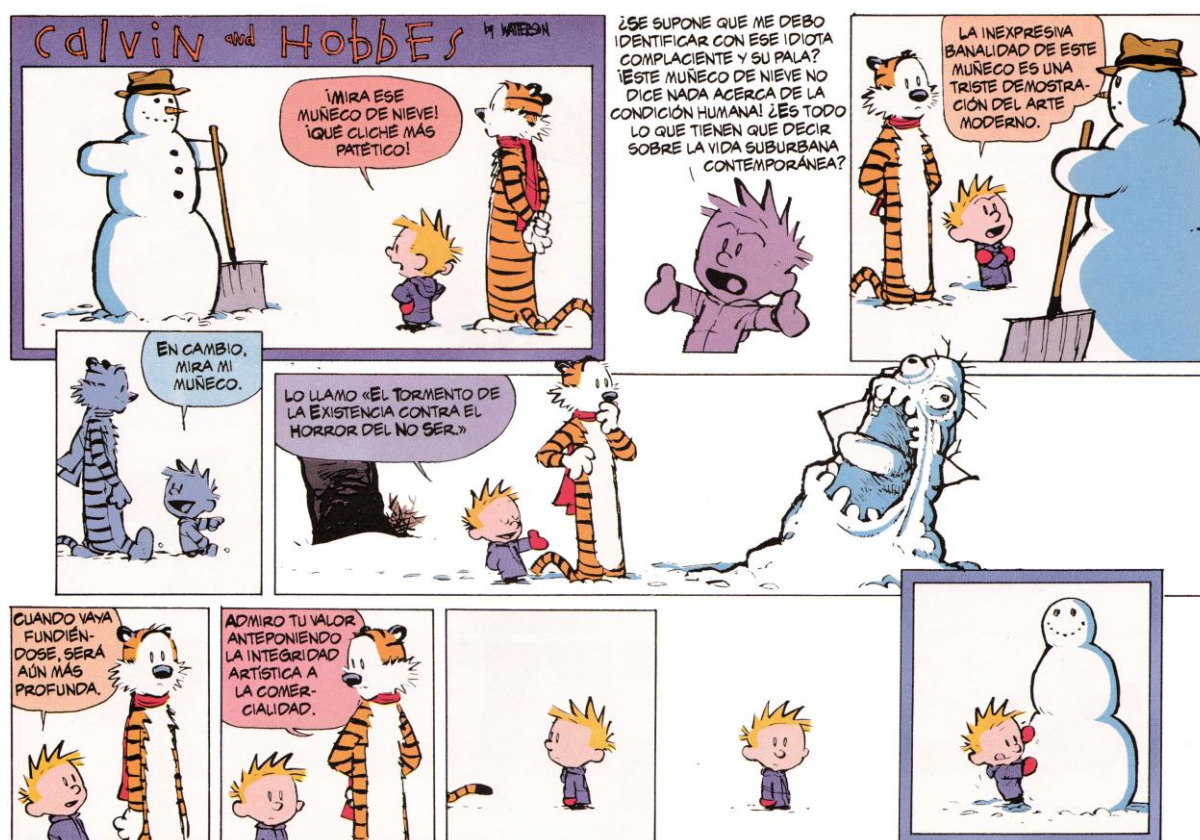


Figura 3. Bill Watterson, *Calvin y Hobbes: En todas partes hay tesoros*, Pág. 83. Ediciones B, Barcelona, 1998.

⁷⁵ Eco, U. (2004). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen.

Al final, quedaría constatado que, en última instancia y para ser reconocida como artística, la obra deberá ser analizada y aceptada como tal no por uno o varios individuos (si bien un grupo especializado de críticos y expertos pueden influir en su valoración de cara al público), sino por su respectivo marco sociocultural. Es decir, el arte acabaría integrándose en lo que cada lugar considera para sí mismo estética y comunicación. Sin embargo, esto no quita que la creación pueda ayudar a revolucionar el mismo panorama sociocultural donde se enmarca, así como la concepción de sus valores colectivos e ideológicos; pero siempre teniéndolos en cuenta. Por tanto, para que la producción del artista sea capaz de trasgredir adrede los límites creativos y culturales, antes tendrá que conocer cuáles son éstos y haberse visto influido por ellos (ya sea de forma directa o indirecta). De ahí que las piezas englobadas dentro un marco concreto no tengan por qué coincidir con otro y, por tanto, la comprensión de su contenido puede variar dependiendo de las circunstancias atenuantes que lo rodean. Esto implica que, si bien la aceptación de una obra artística depende de su interpretación, sería el propio medio quien otorgaría la posibilidad de que esto ocurra; siendo una cualidad que lo diferenciaría de cualquier otro tipo de creación u objeto cotidiano (cuyo cometido y funcionalidad estaría previamente estipulada y no necesitaría ser sometida a una valoración que designe su integración dentro del arte).

En definitiva, en este apartado quedaría evidenciado que: para que una creación sea considerada artística, debe ser validada como tal dentro de su respectivo marco sociocultural.

2.1.3 Utilidad y finalidad

“A un hombre le podemos perdonar que haga algo útil siempre que no lo admire. La única excusa para hacer una cosa inútil es admirarla infinitamente. Todo arte es completamente inútil.” (Wilde, O., 1891)⁷⁶

Esta reflexión realizada por el dramaturgo **Oscar Wilde** abordaría el tema de la utilidad del arte desde un punto de vista referencial a su época; manifestando una posición derivada del Esteticismo y contraria al Romanticismo. A día de hoy, por lo general, se considera que el arte surgiría de la necesidad del ser humano para expresarse y ofrecer creaciones simbólicas basadas en la realidad o la imaginación; de ahí que carezca de un valor de uso inmediato e intrínseco que lo defina y restrinja.⁷⁷ Por eso, su función habría variado a lo largo de la historia, cumpliendo con roles muy diferentes y adaptándose para desempeñar una gran variedad de cometidos (tanto simultánea como sucesivamente). Si bien parece que la razón estética se alza sobre la estricta utilidad práctica, el arte demostraría ser muy útil desempeñando labores concretas para el individuo y para el conjunto de la sociedad. En lo concerniente a este tema, el filósofo **Georg W.F. Hegel** expondría que “si bien la funcionalidad concreta de una obra de arte puede variar, cualquier producción cultural encierra un conglomerado de intereses que la determinan”.⁷⁸

Hoy en día se habría democratizado y purificado el concepto hacia una vía de expresión y de libertad personal, consiguiendo que la artisticidad integre al individuo con el todo. A este respecto, en el siglo XX, el filósofo **Ernst Fischer** plantearía que “esto surge porque a las

76 Wilde, O. (1891). *The Picture of Dorian Gray*. Prefacio. Versión revisada. Londres: Ward, Lock & Co.

77 del Valle Castro Barbero, M. (2015). *Las funciones del arte en la sociedad actual*. Opinión Bellas Artes. Artepoli. Recuperado de <http://artepoli.com/las-funciones-del-arte-en-la-sociedad-actual/> [2017, mayo 5].

78 Hegel, G.W.F. (1966). *Fenomenología del espíritu*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

personas no les satisface ser individuos separados, quieren ser un hombre total y saben que solo puede alcanzar dicha totalidad si toma posesión de aquellas experiencias de los demás que pueden ser potencialmente suyas”.⁷⁹ Por su parte, desde un enfoque eminentemente práctico, el psicólogo de la Gestalt (corriente de la psicología moderna surgida en Alemania, en el siglo XX) **Rudolf Arnheim** aportaría que “al resolver el problema de la interacción entre fuerzas céntricas y excéntricas con una expresión adecuada, el arte realiza lo mismo que el hombre intenta resolver en el curso de la vida; por lo que es algo que permite afrontar los retos de lo humano”.⁸⁰ De ahí que, en última instancia, el arte sirva para llegar hasta nosotros mismos y hallar una comunión con los demás; sin que, por ello, sea un requisito imprescindible que tenga necesariamente otra utilidad práctica. Por eso, la concepción del arte solo se explicaría por sí misma, no por la ley de la oferta y la demanda, ni por los requerimientos de un sistema mercantil o de otro tipo.

Durante las distintas épocas, las obras artísticas habrían desempeñado todo tipo de funciones y a continuación, se destacan cuáles serían algunas de las más extendidas y popularizadas: estética, ritual, ornamental, ideológica o crítica, áulica, didáctica, sociocultural, propagandística, mercantil, imaginativa y terapéutica.⁸¹

- **Función estética:** El arte sirve como vehículo de expresión, de necesidades interiores y de sensibilidades emocionales. En su concepción más tradicional, gira en torno al concepto de belleza y armonía. Aun así, no se necesitaría exteriorizar

79 Fischer, E. (1999). *La necesidad del arte*. Grandes obras el pensamiento contemporáneo. Barcelona: Altaya.

80 Junco, M.A. (2012). *Pensar la publicidad: arte, publicidad y vida cotidiana*. Introducción a las Jornadas. UCM. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/viewFile/41155/39367> [2017, mayo 5].

81 Lasso, S. (2016). *Cuál es la función del arte y para qué sirve*. Las funciones del arte dentro de una sociedad. About. Recuperado de <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/a/funcion-arte-sociedad.htm> [2017, mayo 5].

esta intención funcional porque normalmente una pieza artística siempre tiende a satisfacer algún tipo de exigencia estética.

- **Función ritual:** El arte sirve para defender la creencia de que pueden evocarse deidades o poderes mágicos de procedencia esotérica y espiritual. Por lo general, se producen con el ánimo de hacer algún tipo de petición a una entidad superior.
- **Función ornamental:** El arte sirve para transformar espacios de forma artificial y adornarlos para que su aspecto resulte evocador. En este caso, destaca la arquitectura y su continua búsqueda de crear lugares que sean igualmente útiles y decorativos.
- **Función ideológica o crítica:** El arte sirve para transmitir o reprobar los pensamientos de un movimiento: social, político, religioso, etc. También puede servir como instrumento para formalizar un colectivo o influir en la opinión pública; relacionándose ésta con la función áulica.
- **Función áulica:** El arte sirve para representar el poder de una clase social, así como para defender o justificar sus logros y triunfos.
- **Función didáctica:** El arte sirve para instruir o educar a las personas, culturizándolas mediante la contemplación de las piezas. En estos casos, lo más habitual es que se utilicen obras simples, ya que transmiten el mensaje de una forma más directa y comprensible. Por lo general, suelen ayudar a personas que tienen dificultades para comunicarse o para entender el lenguaje escrito.

- **Función sociocultural:** El arte sirve para divulgar el entorno en el que fue elaborada la pieza, la época y contexto histórico. Conserva en el tiempo hechos relevantes, transmitiendo información útil de un periodo y facilitando su estudio.
- **Función propagandística:** El arte sirve para promocionar un mensaje publicitario y para informar sobre un objeto, noticia, evento, etc. Al igual que ocurre con la función didáctica, el medio haría comprensible y asimilable un mensaje que da a conocer al público.
- **Función mercantil:** El arte sirve como un producto sujeto a la inversión y especulación, posee un valor de cambio y las piezas con un valor más elevado acarrear un prestigio económico que promueve el elitismo dentro del medio.
- **Función imaginativa:** El arte sirve para compartir la creatividad del autor e inspirar al público, descubriendo nuevos mundos e ideas. Además, no solo ayudaría a fomentar la imaginación de las personas, sino también a resolver problemas en otros campos laborales y artísticos.
- **Función terapéutica:** El arte sirve para enriquecer la sensibilidad y como refuerzo de la autoestima, sobre todo en casos de personas que sufren carencias sociales y psicológicas. A esto se suma que puede utilizarse como agente integrador y elemento forjador de la personalidad, combinando lo científico y lo tecnológico con valores éticos, humanísticos y culturales.

Actualmente las funciones descritas continuarían en vigor y el arte demostraría tener una gran utilidad en cualquier rama laboral donde exista un componente creativo. Sin embargo, el concepto seguiría evolucionando dentro de las corrientes que van surgiendo y adaptándose a los nuevos medios, soportes y técnicas. Por eso, continúa presente en los diferentes caminos de creación, dentro de un escenario comunicativo que es más amplio y completo; gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías. Sin embargo, sus múltiples funciones no habrían dejado de ser mutables, combinables y dependientes de un contexto. Hasta tal punto que existen casos donde el propósito determinado, aquel que inspiró la creación de la pieza, sería modificado y tendría que adaptarse a un nuevo cometido asignado con el paso del tiempo. Al final, la función original de una obra siempre puede acabar siendo alterada y sustituida por otra nueva, dependiendo de su entendimiento en el marco donde se integre; lo cual también puede influir en la misma consideración artística de la pieza. Es decir, el arte y su concepción como tal, no dependería exclusivamente de una serie de funciones predeterminadas. Las obras no estarían vinculadas fatalmente a la utilidad que se les haya designado, sino que protagonizarían diferentes y versátiles funciones, relacionadas tanto con las obras en sí mismas como con quién las utiliza.⁸² Al final, aunque la creación haya sido diseñada con un propósito concreto, en este caso, que lo desempeñe no sería algo determinante para su comprensión (al contrario de lo que ocurriría con otro tipo de piezas, como la artesanía) y, por tanto, el autor siempre tendría la libertad de hacer arte por mera satisfacción personal.

En definitiva, en este apartado quedaría estipulado que: aunque su contenido deba ser de carácter sensible e inspirador, eso no quita que la obra artística también logre desempeñar otras funciones prácticas (pudiendo partir de un objetivo instrumental para, más adelante, llegar a adquirir un valor artístico estricto).

82 Marchan Fiz, S. (1985). *El universo del arte*. Aula Abierta Salvat. Barcelona: Salvat.

2.1.4 Bagaje elitista

“El arte nuevo, por lo visto, no es para todo el mundo, como el romántico, sino que va dirigido a una minoría especialmente dotada... de aquí la irritación que despierta en la masa.” (Ortega y Gasset, J., 1925)⁸³

A principios del siglo XX, el filósofo y ensayista **José Ortega y Gasset** analizaría la idea del nuevo arte que estaba surgiendo y trataría las vanguardias históricas desde el concepto de la sociedad de masas. Desde este punto de vista, el arte desarrollado durante aquel periodo solo podría ser entendido por unos pocos, al contrario de lo que ocurriría con el arte más romántico y tradicional, que vería comprensible para todo el mundo. Así, consideraría que existe una élite capaz de diferenciar entre estos dos tipos de obras artísticas: el arte romántico (que se propone a sí mismo como plasmación directa de lo real) y el arte nuevo; aquel que se sustenta en las ideas (construcciones artificiales y subjetivas que representan el mundo). Bajo esta premisa, expondría que “ser minoría sería un acto de elección personal que exigiría una especial disposición y esfuerzo”, ya que el individuo debe aceptar que ambos tipos de arte son válidos y asumir que lo más esencial sería tanto la “forma” como la “estructura”.⁸⁴

En 1919, un año después de haber finalizado la Primera Guerra Mundial, se inauguraría la escuela de la Bauhaus en torno al diseñador **Walter Gropius** y bajo las consignas: empezar de cero y dejar de ser burgués. Este arquitecto y diseñador reclamaría la existencia de un nuevo tipo de creador, que fuera libre de las divisiones entre las clases sociales y no buscara erigir una barrera infranqueable entre los artesanos y los artistas. Sus propuestas y

⁸³ Ortega y Gasset, J. (1998). *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Revista de Occidente. Madrid: Alianza.

⁸⁴ del Pino, J.M. (1995). *Montajes y fragmentos: una aproximación a la narrativa española de vanguardia*. Teoría Literaria: Texto y Teoría. Ámsterdam: Rodopi.

declaraciones participaron en la idea de una necesaria reforma de las enseñanzas artísticas, que fueron usadas como base para la consiguiente transformación de la sociedad burguesa (de acuerdo con el pensamiento socialista). La primera fase (1919-1923) fue idealista y romántica, la segunda (1923-1925) más racionalista y en la tercera (1925-1929) alcanzaría su mayor reconocimiento, coincidiendo con su traslado de Weimar a Dessau (Alemania). La dirección terminaría siendo asumida por el arquitecto **Ludwing Mies van de Rohe**, que trasladó la Bauhaus a Berlín en 1932 y al año siguiente, aunque la escuela fue cerrada por los nazis, sus ideas y obras ya se manejaban por todo el mundo. Más adelante, se refugiarían en los Estados Unidos, donde la clase dirigente se vería atraída por el movimiento y costearía su producción artística.⁸⁵ De este modo, llegarían a ejercer una enorme influencia, contribuyendo en cómo se entiende actualmente la arquitectura contemporánea, las artes gráficas e industriales, el diseño de escenografías, el vestuario teatral, etc. Mediante esta vertiente, se quisieron combinar las Bellas Artes (que buscan la representación estética, la idealización de belleza y el buen uso de la técnica) con las Artes útiles o Artes y oficios (cuya intención estética es equiparable a su utilidad práctica y su intención ornamental). Los miembros de la escuela estipularon que el arte debe responder a las necesidades de la sociedad y llegaron a defender muchos de los principios vanguardistas, como que: la arquitectura y el arte influyen en el mundo industrial moderno, un buen diseño tiene que ser agradable en lo estético y satisfactorio en lo técnico, la producción necesita fusionarse con los avances tecnológicos y tenerlos en cuenta, etc.⁸⁶ Por eso, además de las asignaturas: escultura, pintura y arquitectura; también se fomentarían las clases de: artesanía, tipografía, diseño industrial y comercial. Así, pretendían combatir y eliminar el supuesto elitismo entre los distintos campos, estipulando que todos ellos son igualmente válidos para trabajar obras de índole artística. Al final, la

85 Wolfe, T. (2010). *La palabra pintada & ¿Quién teme al Bauhaus feroz?* Otra vuelta de tuerca. Barcelona: Anagrama.

86 Droste, M. & el Bauhaus archiv. (2006). *Bauhaus 1919-1933*. Madrid: Taschen.

forma que tuvieron de redefinir el concepto de arte llegaría a ser beneficioso para el surgimiento de la modernidad y perduraría hasta hoy en día.

A partir de la primera mitad del siglo XX, surgirían las Segundas vanguardias, que se caracterizaron por un desarrollo de la sociedad de consumo. De esta manera, se promovería convertir las obras artísticas y el trabajo derivado de ellas en objeto de especulación, incrementando su coleccionismo dentro de un mercado económico. Por eso, como ya había sucedido en épocas anteriores, se obtendrían ciertas piezas bajo el aliciente de que otorgan un estatus determinado; ya que éstas solo eran accesibles para la élite que podía permitirse adquirirlas. Sin embargo, aferrándose a la teoría de la homogeneidad, el historiador **Alois Riegl** defendería que “las formas más tradicionales del arte son propiedad común de todo el pueblo y no de una clase especial”.⁸⁷ Es decir, como concepto propiamente dicho, la artísticidad no nacería con un estatus social prefijado (a excepción del que pudiera imponerle el autor o el público a una obra concreta). Por su parte, el también historiador **Arnold Hauser** explicaría que “siempre ha existido una vertiente paralela al elitismo, consistente en el arte realizado por y para el pueblo”.⁸⁸ Es más, a pesar de que dicho arte no respondería a los requerimientos y reglas del destinado al público más enriquecido, esto no significa que la clase dominante no pudiera llegar a disfrutarlo y se aprovechara de su existencia; elevando su consideración social cuando le era más favorable. Del mismo modo, dependiendo de las circunstancias, una obra de alto estatus siempre podía caer en desgracia y terminar depreciándose hasta perder su valor económico original. Por eso, **Hauser** consideraría que “el arte está condicionado por la sociedad que lo integra, a pesar de no ser un concepto definible socialmente (ya que factores como la calidad artística no poseen ningún equivalente

87 Riegl, A. (1894). *Volkskunst, Hausfleiß und Hausindustrie*. Kunstwissenschaftliche Studientexte. Textos de estudio científico del arte. Berlín: Mäander.

88 Hauser, A. (1982). *Sociología del arte: fundamentos de la sociología*. Madrid: Guadarrama.

sociológico)”.⁸⁹ De ahí que tanto la tasación de una pieza de colección como su compra/venta y especulación, no sean características únicas del mercado del arte, sino de cualquier mercado internacional desarrollado en el marco de un sistema capitalista.

Durante el siglo XX, el crítico y profesor de filosofía **Arthur C. Danto** instauraría una de las teorías institucionales del arte que seguirían ejerciendo mayor influencia en la actualidad. Esta interpretación de la percepción dantiana trataría sobre el fin de las diferencias que, a lo largo de la historia, se han empleado para separar las obras artísticas por sus cualidades intrínsecas, categorías y elitismos. Para ello, partiría de diferenciar el arte moderno del arte contemporáneo y sitúa (dentro de este último) el Postmodernismo como un estilo más. El filósofo expondría que “ambos movimientos se caracterizan por un cambio perceptual por parte del hombre y del ascenso a un nuevo nivel de conciencia respecto al entendimiento tradicional”. Del mismo modo, señalaría su principal diferencia: el arte moderno (que sitúa aproximadamente entre 1880 y 1960) hace un alegato contra las obras artísticas del pasado; mientras que el arte contemporáneo no quiere librarse de lo ya hecho, sino incluirlo dentro de esta nueva forma de pensar. Por eso, **Danto** llega a proponer el fin del arte, haciendo referencia a la caducidad de todos los relatos legitimadores que pretendieron delimitar el concepto y su comprensión. De esta manera, anuncia que “se ha alcanzado el fin de una era en occidente y desde finales de los sesenta, se ha producido un cierre en el desarrollo histórico”. Es decir, interpreta que ya no existiría una auténtica linde que sirva para excluir ciertas obras artísticas fuera de la historia del arte, por lo que ésta ha terminado y actualmente se vive en una post-historia. De ahí que la presente situación no este esencialmente estructurada o adaptada a un relato legitimador y a día de hoy, se disfrute de una libertad de ejecución que nunca antes se había tenido. En esencia, concluye que “no habría ningún criterio sobre la

89 Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

forma correcta de comprender el arte en la actualidad, sobre todo porque es demasiado pluralista en intenciones y acciones”. Bajo esta premisa, ningún arte sería más verdadero que otro y, por eso, no tendría sentido establecer diferencias ni enfrentamientos. Al final, **Danto** afirmaría que “cualquier obra artística estaría marcada por el acceso a la conciencia de la verdadera naturaleza del arte; que todo es posible”.⁹⁰ Por tanto, como ya ha quedado expuesto, la libertad de acción que caracteriza al arte y su contenido habría servido para poder desarrollar todo tipo de opciones y posibilidades. Aún con todo, el propio **Danto** aporta una explicación que a priori resulta contradictoria, determinando que aunque es cierto que “todo es posible en el arte contemporáneo”, esta idea debe ser igualmente coherente con el pensamiento del crítico **Heinrich Wölfflin**, donde se afirma que “no todo es posible”.⁹¹ De este modo, estaría sugiriendo separar dos apartados muy diferentes, uno que trata la forma del arte y otro que trata la relación. Es decir, si bien un creador contemporáneo puede valerse de cualquier método para realizar su obra (forma), nunca podrá emplear dicho método del mismo modo que cuando fue concebido por primera vez (relación). Por un lado, en el primer apartado se plantearía que los creadores contemporáneos pueden disponer de cualquier medio y estilo de forma legítima, puesto que ya no existe el mono-esteticismo con el que los historiadores evaluaban el pasado. Por otro lado, el segundo apartado concreta que cada autor siempre está limitado por su época, su contexto y su propia forma de hacer las cosas. Al final, esto lleva a razonar que la obra de arte no lo es por ninguna cualidad intrínseca, sino por encuadrarse dentro de un mundo artístico que realiza una función de aceptación o exclusión. Por eso, **Danto** entendería que, si bien existe una enorme libertad de acción para conformar la obra de arte, ésta siempre estará sujeta a dos factores primordiales: con qué espíritu haya sido realizada (el propósito que le otorga su creador) y tanto lo que se presenta como la manera en

90 Danto, A.C. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.

91 Wölfflin, H. (1936). *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*. Madrid: Espasa.

la que se presenta (la interpretación del público con respecto al momento y el lugar). De ahí que las normas y las modas influyan invariablemente en el autor, la obra y el público; ya que no pueden abstraerse del marco sociocultural donde se integran. Aunque el arte sea libre, siempre estará sujeto a una serie de influencias externas que determinarán gran parte de su misma esencia.

También sería posible entender que, dentro del grupo de obras que habrían sido validadas y reconocidas como arte por su respectivo marco sociocultural, destacarían grupos concretos que conforman una élite superior. Es el caso de las piezas y autores que han sido canonizados dentro de su correspondiente civilización, debido a que el alcance de su trabajo habría resultado imprescindible para el mundo del arte. Así, se denominaría “canon” (cuya acepción original deriva de las proporciones ideales buscadas en la Grecia clásica) al conjunto de aspectos que conforman una determinada estética. Desde la conocida *Regla de oro* (proporción áurea) hasta *El Modulor* (proporciones detalladas por el arquitecto **Le Corbusier** y aplicadas al diseño), el canon estipularía cuáles son consideradas las medidas perfectas y qué es lo más correcto estéticamente. Hoy en día, de manera genérica, el término suele utilizarse refiriéndose al “corpus” o conjunto de creaciones con mayúsculas (aquellas que, por su historia y contenido, denotan un alto grado de importancia). Bajo este criterio, se diferenciarían las piezas más creativas (aquellas que gustan y pueden ser valoradas por varias personas o una gran multitud) de las auténticas obras de arte (aquellas a las que el tiempo y las corrientes pensadoras dominantes han atribuido una enorme calidad y valor, tomándolas como paradigma). Además, en lo concerniente a Europa, se fomentarían temáticas muy concretas en las piezas canónicas y que están estrictamente ligadas a promocionar su repercusión social; como ocurriría con el concepto francés *d’auteur* (de autor) que suele añadirse a las piezas que poseen una mayor pretensión y las diferencia de aquellas

posicionadas como un mero producto de consumo. Por eso, dicho concepto también sería usado para describir aquellas obras que reflejan la personalidad artística del creador, buscando vincular su trabajo con temas y estilos innovadores de gran carga cultural. De este modo, la dimensión de lo autoral se utilizaría como sinónimo de artístico (cine de autor, novela de autor, cómic de autor, cocina de autor, etc.) y, por eso, no se hablaría de “arte de autor” (porque, a nivel práctico, se asume como una redundancia).⁹² La obra resultante se asemejaría a ensayos documentales y de investigación, promoviendo elementos como: tratar hechos reales o dramáticos, ofrecer un discurso intelectual o reflexivo, conseguir un impacto novedoso en el público, etc. Por eso, las piezas que reúnen este tipo de cualidades suelen tener cierta ventaja con respecto al resto, recibiendo una mejor valoración de entrada y siendo más factible su aceptación en espacios relevantes. Sin embargo, la inclusión de una obra dentro del canon volvería a depender del contexto y época donde se integra, por lo que siempre existirán diferentes piezas y autores que serán canonizados dentro de sus correspondientes civilizaciones. De ahí que, si bien es cierto que las normas sociales influyen en la producción artística, tampoco pueden atribuirse la facultad de delimitar por completo los rasgos que lograrían convertir una obra en arte. A día de hoy existirían innumerables casos donde se contradicen dichas normas, por lo que no se daría un criterio a seguir que resultase verdaderamente definitivo. Como se han derribado los cánones y las tablas de valores en el dominio artístico, no habría denominadores estéticos comunes que permitan distinguir, seleccionar y discriminar.⁹³ Por eso, pueden surgir criterios enfrentados incluso en la llamada *intelligentsia* (compendio de académicos, pensadores y críticos que validan una obra durante un periodo continuado), siendo factible que las estimaciones de unos miembros entren en

92 Santiago Iglesias, J.A. (2016). *Extracto de charla mantenida con José Andrés Santiago Iglesias*. Temática: el manga como arte e industria. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

93 Vargas Llosa, M. (2008). *Tiburones en formol*. Opinión. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2008/10/05/opinion/1223157612_850215.html [2017, mayo 5].

conflicto con las de otros. A esto se suma que, gracias al desarrollo de la cultura digital (diferentes expresiones que se están viviendo con la llegada de internet), existiría un cambio generacional sobre la forma de percibir el arte, siendo ésta la principal clave de la desaparición del ya mencionado canon.

En lo concerniente a la comunicación (entendida en su acepción más vasta), ésta sería la constante que empezaría a definir el siglo XX y XXI; llegando a convertirse en la base de toda la actividad pensante y de la realidad social.⁹⁴ El papel del emisor adquiriría una especial relevancia en los medios de difusión actuales y si éste lleva a cabo una función promotora, es más factible que ejerza una influencia decisiva y sirva para programar la aceptación del producto. De este modo, se masificaría el grupo receptor que (en su condición de masa) prescinde de la capacidad crítica, aceptando antes la información expuesta de forma más invasiva. Hoy en día dicha información se transmitiría desde muchos canales distintos, pudiendo resultar agobiante y en ocasiones, percibiéndose de forma descontextualizada y deformadora. De ahí que, en lo concerniente al arte, se diluye la compartimentación que delimita la cultura contemporánea y de cara a un público masivo, se equipara el nivel de toda manifestación creativa. Por tanto, la jerarquía estaría desapareciendo, lo que lleva a poder combinar las diferentes expresiones artísticas entre sí y a que se haya generado un nuevo paradigma; equilibrándose: alta cultura, cultura oficial, subcultura, cultura basura, etc. De ahí que, en la actualidad, sea complicado discernir categóricamente o más allá de la opinión y el gusto individual si algo es realmente bueno o malo (esta sensación puede definirse como “el paradigma del cambio continuo”).⁹⁵ En general, se estarían viviendo tiempos de una gran confusión y en lo concerniente a los conceptos vinculados al arte, la característica

94 Dorflès, G. (1968). *Símbolo, comunicación y consumo*. Barcelona: Lumen.

95 Cuesta, M. (2016). *La Rue del Percebe de la Cultura y la niebla de la Cultura Digital*. Bilbao: Consonni.

subjetividad que los define estaría más presente que nunca. Por eso, realizar un trabajo artístico meritorio y concienzudo no garantizaría el éxito, siendo posible valerse de estos avances para facilitar que una obra *underground* (exenta de reglas prefijadas) se convierta en producto *mainstream* (afianzado en la cultura de masas). De ahí que una obra, en principio de carácter marginal y contraria a los cánones establecidos, sea sometida a análisis y pueda llegar a ser tanto rechazada como encumbrada por los mismos motivos; debido a sus diferencias con respecto al resto de la producción vigente. * (Véase una reflexión humorística que hizo el dibujante de cómics **Charles M. Schulz** a este respecto).



Figura 4. Charles M. Schulz, *Lo mejor de Carlitos y Snoopy*, Tira 9-15, Reinbook, Debolsillo, Barcelona, 2012.

Gracias a que la cultura no se asume ni consume de la forma en la que se hacía antes, ésta no se podría categorizar como antaño y que toda nueva producción creativa parta desde el mismo nivel, habría sido el detonante para propiciar la desaparición del canon tal y como era conocido. Además, ahora el individuo dispondría de una gran parte de estos instrumentos de la cultura digital, que permiten la inmediata transmisión de sus ideas y obras; mostrándolas a lo largo de todas las coordenadas del mundo. De este modo, mediante los múltiples medios disponibles y gracias a las nuevas tecnologías, se desarrollarían multitud de plataformas con el ánimo de facilitar que el arte llegue a todas partes y sea mucho más accesible.⁹⁶ Si bien

⁹⁶ de Vicente, J.L. (2002). *¿Dónde está el negocio en el arte digital?* Suplementos. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/ariadna/2002/80/1013670756.html> [2017, mayo 5].

continuaría existiendo un mercado especulativo y de coleccionismo más elitista, ya no sería necesario poseer físicamente una obra de arte para poder disfrutarla; lo cual no tiene por qué mermar su función o las sensaciones que provoca en aquel que la contempla (sobre todo gracias a los avances en calidad, como ocurre con las imágenes digitales de alta definición).

Al final, el arte buscaría innovar y para conseguirlo, como ya ha sucedido otras veces, puede romper y revolucionar los mismos estándares sociales que le han influido, huyendo de las normas preestablecidas. Por tanto, con el carácter mutable que define al concepto, nadie sería capaz de designar qué obras acabarán teniendo un mayor valor artístico que otras y menos más allá de un periodo concreto (fundamentalmente porque este rasgo depende de numerosos factores y variables que tienden a cambiar). Al igual que sucede con otro tipo de producción, puede argumentarse que siempre existirán unas piezas que son más importantes que otras (de mayor nivel cultural, relevancia social, estatus económico, etc.); pero éstas no deben entenderse como cualidades intrínsecas del arte en sí mismo. Por eso, **Danto** expondría que “la idea de un arte puro, superior y de élite es una opción, pero no un imperativo... ninguna obra artística sería más correcta que otra”.⁹⁷ En el ámbito profesional, cualquier pieza creativa y realizada para transmitir un discurso sensible e inspirador habrá necesitado, en mayor o menor medida, alguna intervención de carácter artístico para ser llevada a cabo. De ahí que, aunque la asimilación del arte se relaciona directamente con el contexto donde se enmarca, no existan fórmulas concretas que limiten su contenido y capacidad.

En definitiva, en este apartado se resolvería que: una cualidad intrínseca del arte es que, en última instancia, su valoración depende del gusto y criterio individual; por lo que nadie puede atribuirse la certeza absoluta de designar qué piezas son y serán superiores a otras.

⁹⁷ Danto, A.C. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.

2.1.5 Características

“No se puede confiar en el futuro para que decida qué era lo que estaba más en boga en nuestro tiempo.” (Hughes, R., 2002)⁹⁸

Las cualidades concretas que reúnen las creaciones artísticas no son inmutables, sino todo lo contrario, es indiscutible que se adaptan y varían continuamente. Por eso, tanto una obra como un artista que hoy goza de un gran reconocimiento, mañana puede ser totalmente eclipsado. El crítico **Robert Hughes** evidenciaría este hecho con un ejemplo: “en la Europa del norte de 1890, el artista más famoso no era **Gustav Klimt** o **Edvard Munch**, referentes pictóricos muy valorados en la actualidad; sino el pintor **Hans Makart**, cuyo trabajo resulta mucho más desconocido en el mundo contemporáneo”. A este respecto, también es llamativo constatar que, hace cincuenta años, la idea de que una obra de arte podía venderse por más de un millón de dólares era impensable y, sin embargo, el cuadro *Blue Poles* de **Jackson Pollock** superaría con creces esta cifra en 1972 (lo cual ayudaría a cambiar el futuro del mercado del arte moderno hasta su actual percepción).

Hoy en día resulta plausible establecer cuáles son los factores que definen el comercio del arte, sometiendo su contenido y bagaje a una serie de parámetros muy concretos. Esta forma de análisis surgiría del método atribucionista, que sería creado por el crítico **Giovanni Morelli** a finales del siglo XIX y que constituiría uno de los mayores avances de la historiografía del arte.⁹⁹ Dicho método derivaría de la teoría platónica de la “mimesis”, que consiste en fijar y analizar los detalles para instaurar una correcta clasificación (reuniendo datos como el periodo artístico donde se integra la obra y los materiales de trabajo que se han

⁹⁸ Hughes, R. (2002). *A toda crítica: ensayos sobre arte y artistas*. Barcelona: Anagrama.

⁹⁹ Ginzburg, C. & Davin, A. (2010). *Morelli, Freud and Sherlock Holmes: Clues and Scientific Method*. Oxford University Press. Recuperado de <http://users.clas.ufl.edu/burt/GinzburgMorelliFreudHolmes.pdf> [2017, mayo 5].

empleado para elaborarla). Llevar a término esta práctica se habría convertido en una forma útil de relacionar obras de arte entre sí y a día de hoy, resultaría habitual que la utilicen todo tipo de expertos, críticos y tasadores.¹⁰⁰ Por tanto, se entiende que el estudio de las cualidades de una creación sería lo suficientemente inmutable como para que ésta pueda clasificarse con un cierto grado de certeza, al menos en lo referente a su valor con respecto a otras piezas similares y durante un periodo concreto. Hasta tal punto que el método se habría adaptado a las aplicaciones tecnológicas, haciendo que cualquier usuario tenga la capacidad de comparar y calcular el precio de las diferentes obras artísticas; sin importar cuál sea su grado de entendimiento en la materia.¹⁰¹

En el mercado del arte contemporáneo, las creaciones artísticas adquirirían un precio concreto que, en gran medida, dependen de sus rasgos más mesurables. A continuación, se estipulan cuáles serían los elementos esenciales y definitorios que denotan las características propias de las obras artísticas con respecto a dicho mercado.

- La **antigüedad e historia** de una pieza, así como conocer su procedencia, es un dato fundamental para discernir su importancia. Resulta esencial tener constancia del origen y averiguar si pertenece a una época o movimiento concreto.
- El **valor cultural** asociado a la obra y su temática son factores que también pueden influir en la cotización. Tanto si es un aporte histórico como si se trata de una crítica social, el discurso y su significado son variables a tener en cuenta.

100 Hagen, R. & Rose-Marie. (2003). *Los secretos de las obras de arte*. Madrid: Taschen.

101 Agencia Efe. (2014). *Una aplicación móvil valenciana permite valorar obras de arte de forma rápida*. ABC. Recuperado de <http://agencias.abc.es/agencias/noticia.asp?noticia=1582531> [2017, mayo 5].

- La **autenticidad y unicidad** de las piezas son necesarias; ayudan a garantizar su carácter exclusivo. Poder demostrar que una creación es original incrementa su importe, al contrario de lo que ocurre con las copias y falsificaciones. Además, resulta conveniente estipular si es única o parte de un conjunto limitado, al igual que si tiene similitudes con otras piezas previamente autenticadas.
- La **técnica, materiales y formato** que conforman la obra también pueden influir en el coste. Existen casos donde las herramientas utilizadas son representativas de un periodo o estilo. Del mismo modo, se tiene en cuenta el valor económico de los materiales empleados en su elaboración, así como la dificultad del proceso creativo y las dimensiones que lo integran.
- El **estado de conservación** hace referencia a si la pieza permanece intacta o, por el contrario, ha sufrido alguna alteración con el paso del tiempo. El precio puede cambiar si la obra ha sido modificada o ha recibido algún daño.
- La **validación y firma** del creador son muy importantes, ya que garantizan la autenticidad del artículo. De este modo, se puede estipular quién es el autor, la escuela y movimiento al que pertenece, su bagaje artístico, la evolución histórica de su trabajo, etc.
- Las **críticas** realizadas por teóricos y expertos en la materia pueden influir en la apreciación final de una obra. De este modo, se establecería un análisis previo que contribuye al entendimiento y asimilación de la pieza por parte del público.

Las reseñas y artículos pueden ser de todo tipo, suelen encontrarse en publicaciones especializadas del medio a evaluar (ya sean físicas o digitales).

- La **previsión** es un tipo de estimación, la cual suele derivar del estudio combinado de los otros elementos nombrados en esta lista. Básicamente consiste en pronosticar si una obra puede revalorizarse o depreciarse en el futuro más inmediato. Para ello, se analiza la relación de la obra con respecto al mercado del arte, intentando tener en cuenta la mayor cantidad posible de variables externas.

Al final, si bien estos factores resultarían relevantes para designar el valor de las obras artísticas, solo se limitan a interpretar las cualidades prácticas que mejor reflejan su cotización en el mercado del arte contemporáneo. Por muy exactos que sean los datos recopilados y aunque desempeñen una guía que es recomendable tener en cuenta por su utilidad, el carácter cambiante de las modas y el vaivén de los gustos hace que no puedan asimilarse como totalmente concluyentes. De ahí que, aunque un precio elevado subraye la popularidad de una pieza en un momento histórico concreto y en este caso, dentro de un sistema económico capitalista, siempre tenderá a cambiar con el paso del tiempo (ya sea porque su interés sociocultural haya aumentado o decaído). En esencia, esto ejemplificaría cómo el entendimiento del arte parte de la subjetividad del gusto (ya sea individual o colectivo), de ahí que una misma obra artística siempre esté abierta a tener un valor incalculable para algunos y nimio para otros.

En definitiva, en este apartado se estipularía que: si bien el mercado económico y las modas pueden resultar orientativas, logrando reflejar la importancia de una obra en un marco concreto, éstas nunca deben entenderse como determinantes y canónicas.

2.1.6 Definición

Generalmente el arte suele ser considerado una forma de transmitir emociones e ideas, así como una visión sensible del mundo. Más allá de esta descripción, es meditadamente imposible establecer rasgos inamovibles, debido al carácter mutable del concepto y a los cambios que se suceden en su comprensión cada cierto periodo de tiempo.¹⁰² Es decir, el término incluye muchas formulaciones distintas y está abierto a nuevas interpretaciones futuras que no se pueden fijar de forma convencional. A este respecto, el filósofo **Rudolph Arnheim** entendería que “el arte nace de la creación intuitiva y de los sentimientos expresados... existiendo ciertas cualidades y sentimientos que captamos en una obra de arte que no pueden ser expresados con palabras”.¹⁰³ Por eso, aquí se plantea establecer un significado del concepto basado exclusivamente en sus cualidades prácticas más mensurables, que sirva para los intereses de esta investigación y describa cómo se asume el arte en la sociedad occidental de hoy en día.

Partiendo del propósito establecido, habría dos apartados a tener en cuenta: la definición debe integrar todo tipo de obra considerada como artística y al mismo tiempo, debe excluir aquellas que no se entiendan como tal. En lo concerniente al primer apartado, el filósofo **Władysław Tatarkiewicz** interpretaría el arte como “una confluencia de un numero de conceptos y cualquier definición que sea verdadera debe dar cuenta de todos ellos”.¹⁰⁴ Esta reflexión seguiría vigente e implica que el significado debe ser lo suficientemente amplio como para integrar todo tipo de piezas relacionadas con la producción artística

102 Levis, D. (2011). *Arte y computadoras: del pigmento al bit*. Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.

103 Arnheim, R. (2004). *Visual Thinking*. Oakland: University of California Press.

104 Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Colección Filosofía. Madrid: Tecnos.

(independientemente de rasgos como: técnica, estilo, género, formato, etc.). En cuanto al segundo apartado, si bien el arte también puede tener funciones decorativas o meramente funcionales, a día de hoy las obras que integran ese único propósito no formarían parte del medio; sobre todo porque su comprensión como tal no depende de un discurso que deba ser valorado por el público (por ejemplo, un caso representativo sería el de la artesanía). A este respecto, el novelista alemán **Johann W. von Goethe** aportaría que “tan pronto como se ve libre de cuidado y temor... el creador en reposo, se lanza a la búsqueda de materia dónde insuflar su espíritu”.¹⁰⁵ De ahí que el arte siga siendo reproductivo, pero en lugar de serlo de cosas meramente útiles y de objetos puramente físicos, entre en juego la reproducción de la vida interior, de los afectos y emociones. De este modo, para componer una pieza artística se requeriría de un esfuerzo persistente, que finalizaría en un descubrimiento genuino y personal.

Con el ánimo de tener en cuenta los requisitos ya descritos y limitar, en la medida de lo posible, la amplitud y subjetividad del concepto a tratar, se dan a conocer varias de sus definiciones actuales más popularizadas. En última instancia, se busca que el contenido integre los resultados que se han ido razonando y argumentando en los diferentes apartados del presente estudio.

- “El arte es una actividad humana consciente, capaz de reproducir y construir formas que expresan una experiencia. El producto resultante de este acto tiene la capacidad de deleitar, emocionar o producir un choque en las personas”.¹⁰⁶

105 Cassirer, E. & traducción Ímaz, E. (2003). *Antropología y filosofía: introducción a una filosofía de la cultura*. San Diego: Fondo de Cultura Económica USA.

106 Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Colección Filosofía. Madrid: Tecnos.

- “El arte es la facultad mediante la cual expresa el hombre lo material o lo inmaterial, valiéndose de la imagen, sonido o la materia”.¹⁰⁷
- “El arte es la actividad creativa del ser humano que consiste en transformar y combinar materiales, imágenes, sonidos, etc. para transmitir una idea o un sentimiento y producir un efecto estético, o para embellecer ciertos objetos, o estructuras funcionales”.¹⁰⁸
- “El arte es una manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”.¹⁰⁹
- “El arte es el acto mediante el cual, valiéndose de la materia o de lo visible, imita o expresa el hombre lo material o lo invisible, y crea copiando o fantaseando”.¹¹⁰
- “El arte, referido a una pieza visual, es una experiencia práctica creada conscientemente a través de una expresión derivada de la habilidad o la imaginación”.¹¹¹

107 Centro Internacional de habla española e inglesa. (1998). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Madrid: Ágata.

108 Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española, 22ª edición*. RAE. Madrid: Espasa-Calpe.

109 Real Academia Española. (2014). *Diccionario digital de la lengua española, 23ª edición*. RAE. Recuperado de <http://www.rae.es/> [2017, mayo 5].

110 Enciclopedia Antigua. (2014). *Diccionario Enciclopédico hispano-americano*. Recuperado de <http://enciclopedia.escolar.com/EnciclopediaAntigua/arte/> [2017, mayo 5].

111 Encyclopædia Britannica. (2014). *Diccionario digital de la lengua inglesa*. EB. Recuperado de <http://global.britannica.com/> [2017, mayo 5].

- “El arte es la actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido”.¹¹²

En estos ejemplos puede apreciarse que, aunque su desarrollo difiera en detalles concretos, todas las definiciones partirían de una estructura parecida. Sin embargo, en contraste con los datos resueltos, es imprescindible matizar ciertos elementos y establecer su correcta interpretación. Mientras que algunas de las descripciones contradicen rasgos esenciales del arte contemporáneo, otras serían demasiado amplias, pudiendo integrar obras de vertientes que carecen de cualidades artísticas propiamente dichas. Por eso, es necesario señalar cuáles son las partes más problemáticas y, en definitiva, establecer una definición basada en cómo se entiende el arte en la actualidad.

- 1) Varios de los ejemplos mostrados estipularían que el arte se vale de lo real e imaginario (es decir, del todo) y se usa para expresar un: sentimiento, sensación, emoción, idea, talento, cualidad, experiencia, etc. Si bien esta reflexión no tiene por qué ser errónea, parece perderse en su amplitud y deja sin mencionar aspectos que podrían acotar su descripción con respecto a otros medios creativos (existirían muchos tipos de profesiones laborales donde se pueden realizar funciones similares pero que, no por ello, deben ser consideradas artísticas). Por eso, falta que estos datos se complementen con aportes que delimiten las cualidades propias del arte, mencionando factores tan determinantes como el reconocimiento de la

112 Oxford Dictionaries language matters. (2015). *Diccionario Oxford en español*. Recuperado de <https://es.oxforddictionaries.com/> [2017, mayo 5].

pieza artística dentro del marco sociocultural donde se integra y dando a conocer que ésta también puede desempeñar un cometido funcional.

- 2) En algunos de estos casos se seguiría alimentando la percepción más clásica del arte, que pretende representar la belleza o busca ser bello (sin embargo, el concepto de “belleza” que ha dominado el arte durante siglos ya no sería algo prioritario). Esta libertad de acción, se manifestaría desde el Dadaísmo y si bien el arte tiene la capacidad de encontrar la belleza en lo feo, de igual modo, permite encontrar la fealdad en lo bello. **Jean Dubuffet** expondría lo efímero de esta idea, sobre todo a raíz de acuñar el *Art Brut* (Arte en bruto, aquellas piezas creadas fuera de las normas estéticas y que buscan la pulsión creativa más esencial de las personas); señalando que “se debe amar todo y no desechar nada por su apariencia”.¹¹³ Así, en el arte se impondría este entendimiento de “la belleza” como un objeto de pasiones momentáneas, que varía con el tiempo y de una persona a otra; de ahí que “lo feo” también pueda convertirse en espléndido y viceversa. Además, lo mismo ocurriría en los apartados donde se afirma que el arte es desarrollado de forma racional y consciente (si bien suele ser lo más habitual, no debe entenderse como un requisito). Ya entonces, movimientos como el Surrealismo o el Arte abstracto se interesaron por realizar manifestaciones artísticas que partieran de la acción irracional y del inconsciente. A mediados del siglo XX, **Arthur C. Danto** se valdría de la historia del arte para explicar el fin del fetichismo por la belleza, teorizando sobre cómo este concepto se fue para nunca más volver. El filósofo analítico, considerado uno de los más importantes

113 Dubuffet, J. (1975). *Escritos sobre arte*. Barcelona: Barral.

en temas de estética, manifestaría que “la belleza es una opción para el arte contemporáneo y no una condición”.¹¹⁴

- 3) Otro punto a tener en cuenta es que, habitualmente, parece existir cierto empeño por limitar la apreciación del arte a tres sentidos perceptivos: vista, oído y tacto. Si bien es cierto que esto sería lo más común, también es factible que pueden crearse obras de arte que sean apreciadas mediante el gusto y el olfato¹¹⁵ (incluso mediante nuevos sentidos desarrollados gracias a la tecnología).¹¹⁶ Sea como fuere, limitar los recursos que sirven para ejecutar y percibir el arte es un esfuerzo inútil, dado que siempre surgirán nuevas posibilidades y opciones. Los dadaístas ya instaban a pensar en el mundo entero como una posible obra de arte y como una instalación en potencia. A día de hoy incluso las vidas de artistas como **Salvador Dalí** o **Goethe** pueden ser interpretadas como obras de arte en sí mismas.¹¹⁷
- 4) Por último, suele afirmarse que el arte siempre es realizado por el ser humano, siendo la obra resultante de carácter personal y poseyendo cualidades propias de su creador: talento, expresividad, emoción, sentimiento, recreación, etc. Efectivamente el arte solo puede existir y ser entendido por los humanos, pero esto no implica que el autor no pueda inhibirse en algún punto de su proceso y

114 Danto, A.C. (2005). *El abuso de la belleza: la estética y el concepto del arte*. Barcelona: Paidós.

115 Roudnitska, E. (1977) *L'Esthétique en question: Introduction à une esthétique de l'odorat*. Paris: Presses Universitaires de France.

116 Gabinete de comunicación. (2013). *Neil Harbisson, el artista que oye los colores gracias a un ojo cibernético, ofrece en Granada su única conferencia en España*. Universidad de Granada. Recuperado de http://secretariageneral.ugr.es/pages/tablon/*/noticias-canal-ugr/neil-harbisson-el-artista-que-oye-los-colores-gracias-a-un-ojo-cibernetico-ofrece-en-granada-su-unica-conferencia-en-espana [2017, mayo 5].

117 Safranski, R. (2015). *Goethe: la vida como obra de arte*. Barcelona: Tusquets.

ejecución. Si bien el resultado no dejaría de ser una actividad derivada de la intervención o planificación previa de una persona, el uso de un medio externo (animal, robótico, tecnológico, etc.) hace que gran parte de la producción pueda ser ajena al control del ser humano. De este modo, el carácter personal de la obra desaparece, siendo esta deshumanización una de las cualidades que se han buscado adrede para conformar la pieza final.

Llegados a este punto, quedaría ejemplificada la necesidad humana por clasificar y ordenar conceptos cuya base se torna caótica y cambiante. La tradicional dicotomía será siempre desafiada, adquiriendo otros tonos y acentuando la problemática que surge cuando el valor de una obra está basado en la volatilidad de los gustos y el vaivén de las percepciones. Aun así, se concluye mostrando una última definición que, si bien no pretende ser absoluta, integra los rasgos que se han ido recopilando y sirve como referente útil para el correcto avance de la investigación.

- El **arte contemporáneo** es una manifestación creativa que engloba cualquier obra capaz de transmitir un discurso de carácter emotivo, sensible e inspirador. La pieza resultante puede llevarse a cabo empleando diferentes medios de expresión, que sirven para interpretar las ideas del autor y a su vez, pueden otorgar funciones concretas a la obra. La consideración generalizada de una pieza como arte viene dada cuando se muestra al público y es analizada o reinterpretada como tal dentro de un marco sociocultural concreto. Popularmente y en un sentido mucho más amplio, el concepto suele ser utilizado como sinónimo de talento y habilidad.

* (La imagen que cierra este bloque ilustra de forma generalizada el tema que se ha desarrollado y aporta un juego reflexivo, acorde al entendimiento del arte contemporáneo).

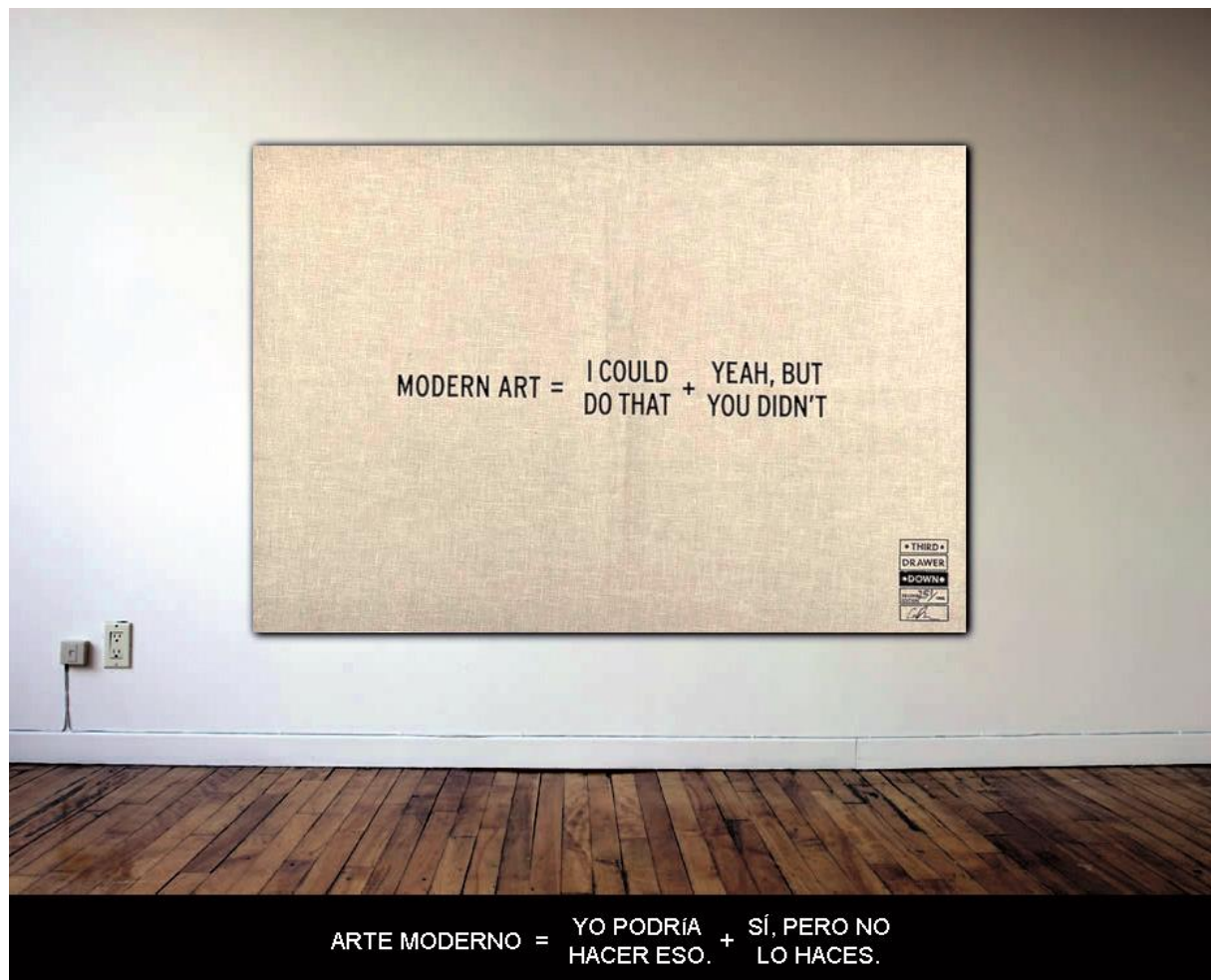


Figura 5. Craig Damrauer, *Modern Art*, Colección New Math, impresión digital, Ed Ruscha, Londres, 2010.

2.2 EL CÓMIC

2.2.1 Origen y clasificación

La palabra “cómic” procede del griego *kōmikos* (perteneciente o relativo a la comedia), que se empleó por el alto grado de comicidad que caracterizaron a las primeras historietas. El concepto es utilizado en Estados Unidos desde hace aproximadamente un siglo, funcionando como una derivación del término inglés para *comic-book* (libro cómico) o *comic-strip* (tiras de prensa individuales, las cuales también pueden recopilarse y acabar siendo publicadas juntas). Hacia la década de 1970, el concepto comenzaría a imponerse en el mundo hispano y actualmente se emplea de forma habitual en países como España; donde predominaban los términos tebeo e historieta.¹¹⁸ Del mismo modo, en otros lugares se habrían desarrollado conceptos que pueden servir para suplir dicha palabra, pero estos suelen tener una menor trascendencia (principalmente debido a la estrechez y crisis de sus respectivos mercados en lo que se refiere a este medio en particular).¹¹⁹ Hoy en día destacaría el uso de los términos empleados por las tres grandes potencias del cómic a nivel global, gracias a que poseen sus propios sistemas de producción y distribución nacional e internacional; los cuales hacen referencia a los diferentes tipos de historieta que fueron desarrollados en sus países de origen.

- BD, bande dessinée, histoire en images (Francia y Bélgica).
- Comic-book, comic-strip (Estados Unidos).
- Manga (Japón).

Dentro del lenguaje editorial, pueden incluirse términos concretos que designan las distintas categorías que integran este tipo de publicaciones. Normalmente se conforman

118 Ruiz Jiménez, E. (2017). *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate: entrevista a Álvaro Pons, José A. Serrano, Julián M. Clemente*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html [2017, mayo 5].

119 El cómic en el mundo. *Lista de vocablos*. Anexo de datos de interés sobre el cómic.

dependiendo de varios factores: público, rango de edad, género, contenido, procedencia, etc. Por ejemplo, en idioma inglés era común usar *funnies*, *cartoon* o *toon* para designar historietas divertidas, pero, más adelante, se sustituiría por *comix* durante los años setenta (la época *underground*). Otro caso representativo sería el de Japón, donde los mangas son clasificados de varias formas: *kodomo* (para niños pequeños), *shōjo* (para chicas adolescentes), *shōnen* (para chicos adolescentes), *josei* (romanticismo para público adulto), *seinen* (historias para público adulto), *yaoi* (sobre una relación gay), *yuri* (sobre una relación lésbica), *hentai* (de contenido sexual explícito), *komikkusu* (para referirse al cómic estadounidense), *dōjinshi* (para referirse a los fanzines), etc.¹²⁰

A día de hoy todavía no existiría un consenso sobre el origen del cómic como medio y sobre cuál fue el momento determinante en el que se llevó a cabo la primera historieta; aunque se han realizado muchos estudios meticulosos al respecto. El conflicto vendría dado por la imposibilidad de aclarar, con total contundencia, cuál sería el/los elemento/s que verdaderamente servirían para convertir una obra gráfica en un cómic. Por eso, su elección depende del criterio particular de cada individuo, existiendo muchas cualidades propias de estas publicaciones que pueden ser tomadas como determinantes: formato, lenguaje, grado de reconocimiento, etc. Generalmente se suele determinar que el origen del medio vendría dado por aquella historieta donde se habría interrelacionado el dibujo y la palabra por primera vez, consiguiendo dividir visualmente cada una de las partes que conforman la trama en un tiempo y espacio concreto. Un hallazgo que se habría conseguido gracias a la aparición de dos recursos muy característicos: la viñeta (que integra el dibujo) y el globo de diálogo (que integra el texto).¹²¹ Sin embargo, limitar su nacimiento a la aparición de estos elementos no

120 Monteys, A. (1997). *U, el hijo de Urich: entrevista a Albert Monteys*. Número 5. Barcelona: Camaleón.

121 Arizmendi, M. (1975). *El cómic*. Biblioteca Cultural. Barcelona: Planeta.

satisfacería a muchos entendidos, debido a los numerosos antecedentes que reúnen y ejemplifican cualidades similares a las ya mencionadas. Por eso, a continuación, se elabora una recopilación de los diferentes orígenes y las múltiples investigaciones que más han trascendido a este respecto, con el ánimo de mostrar un posible recorrido evolutivo del cómic como medio.

A lo largo del siglo XV, con la capacidad de impresión y de difusión en papel de la imprenta de **Johannes Gutenberg**, se lograría la multiplicación de la comunicación escrita. La incorporación y difusión de imágenes en secuencia no vendría sino mucho después, surgiendo las narraciones basadas en dibujos a partir del siglo XIX. Por tanto, la invención de la tipografía situaría un remoto origen de la comunicación visual (tal y como se entiende hoy en día) a la par con el Renacimiento.¹²² A partir de 1789, año de la Revolución Francesa, la invención de la litografía llevaría a poder multiplicar los dibujos y estampas de forma masiva; mediante un procedimiento de impresión que traza una imagen en un soporte (piedra calcárea o plancha metálica). De este modo, se iniciaría un desarrollo de los recursos de reproducción y las páginas se hacen más resistentes; por lo que aguantan más impresiones y se realizan tiradas mayores. Bajo este contexto, uno de los antecedentes más próximos a la historieta serían las *aucas* y *aleluyas*, que surgieron en la Francia del siglo XVI y que tuvieron su mayor auge en el XVIII.¹²³ Mientras que las *aucas* eran dibujos de origen pagano que tenían una frase en la parte de abajo de la imagen, las *aleluyas* serían estampitas religiosas que narraban pequeños cuentos y juntaban los dibujos con versos escritos al pie (normalmente destinados a instruir a los jóvenes). Al final, mediante este método poco evolucionado, en Europa se

122 Altarriba, A., Bravo, E., Trabajado, A. M. & modera Casariego, M. (2012). *El arte de narrar con imágenes: de las pinturas rupestres a las tiras periódicas*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HM-ZJIO0T2w> [2017, mayo 5].

123 Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000*. Madrid: Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

impondría combinar el dibujo y el texto para crear la narración; aún más a raíz del auge de las novelas por entregas.¹²⁴

En Francia y Bélgica, los teóricos europeos suelen designar como precedente del cómic las caricaturas del siglo XVIII, sobre todo aquellas realizadas por **William Hogarth**. Este ilustrador y caricaturista británico propondría una aproximación a la imagen como “texto” que puede y debe ser leída en una suerte de juego hermenéutico de constantes referencias sociales, narrando historias satíricas que eran reproducidas mediante impresiones grabadas y vendidas directamente al público.¹²⁵ A esto se suma que también parodiaría el género de las *conversation pieces* (piezas de conversación, retratos en grupo en los que se mostraban escenas de tertulias); donde llevaría a cabo un estudio de la fisonomía, del lenguaje corporal y de las miradas.¹²⁶ Gracias a su producción y a la de otros colegas de profesión (como **James Gillray**, **Thomas Rowlandson**, **George Cruikshank**, etc.), se impulsaría el comienzo europeo de un género esencialmente paródico; el cual lograría abrir el camino de la crítica política y la tira humorística.¹²⁷ El trabajo de los caricaturistas despegaría en la década de 1730 y en sus sátiras a diversos gobernantes de la época, empezaría a utilizarse el globo de diálogo como un recurso habitual.¹²⁸ A este respecto, las teorías partirían de entender que el factor determinante que da forma a la historieta no sería la secuencia, sino el relato en imágenes gráficas. Bajo este punto de vista, principalmente podrían diferenciarse dos

124 Martín, A. (1978). *Historia del cómic español: 1875-1939*. Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili.

125 Kunzle, D. (1973). *The early comic strip*. Vol. I: Historias de cuadros y tiras de narrativa en el Periódico de gran formato europeo de c.1450 a 1825. Vol. II: El siglo XIX. Oakland: University of California Press.

126 Soria, J. (2012). *Cuando los cómics eran Cuentos en Imágenes*. Arte. Doze, portal de cultura contemporánea. Recuperado de <http://www.doze-mag.com/arte/1420-comic-cuentos.html> [2017, mayo 5].

127 Cruz, M. (2011). *Maestros del cómic, el noveno arte: de William Hogarth a Chris Ware*. Testaferro. Casatinta. Recuperado de http://outchiding53.rssing.com/chan-23689175/all_p2.html [2017, mayo 5].

128 Cronin, B. (2008). *The sequential works of William Hogarth*. *Comic book resources*. Recuperado de <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/10/09/william-hogarth-sequential-works/> [2017, mayo 5].

corrientes distintas: la primera representada por **Hogarth** (que contaría narraciones originales, pero imprimiendo las imágenes gráficas en hojas separadas) y la segunda más cercana al trabajo de **George Cruikshank** (que a menudo contenía múltiples imágenes en una sola página, pero contaba leyendas o eventos bien conocidos; pareciéndose más a la narración característica de las aucas y aleluyas).¹²⁹ Por tanto, de usarse esta época como referente, el origen del cómic se situaría en el Siglo de las Luces, dentro del movimiento cultural e intelectual de la Ilustración; desarrollado entre finales del siglo XVII e inicios de la Revolución Francesa.



Figura 6. James Gillray, *Begging no Robbery*, colección satírica, Litografía, Museo Británico, Londres, 1796.

129 Smolderen, T. (2009). *Naissances de la Bande Dessinée*. Bruselas: Impressions Nouvelles.

Durante la primera mitad del siglo XIX, aparecerían numerosos ejemplos de auténticos prototipos de historietas en el resto de Europa. La teoría más seguida es la que colocaría a **Rodolphe Töpffer**, cuyas obras se desarrollaron a partir de 1827, como pionero y principal antecesor del cómic. Esta consideración vendría dada porque, ya por aquel entonces, sería consciente de que no estaba limitándose a la mera unión de dibujo y texto, sino que había desarrollado una nueva forma de narrar historias valiéndose de imágenes secuenciales (estas publicaciones se denominarían "literatura en estampas" o "cuentos en imágenes").¹³⁰ En sus inicios laborales, este pedagogo, escritor y caricaturista suizo trabajaría como maestro; también acabaría montando un internado en el que acogería a estudiantes de toda Europa. A raíz de un defecto en la vista, se acostumbró a amenizar sus enseñanzas con dibujos donde ya existía una narración continuada y seguiría creando estas pseudo-historietas para el disfrute privado de su entorno más cercano. En sus páginas se mostrarían historias contadas mediante dibujos secuenciales, las escenas son encuadradas en viñetas y los textos se localizan en la parte inferior, apoyando lo representado. Por tanto, si se interpreta que **Hogarth** fue el primero en dotar a la imagen gráfica de una legibilidad para contar relatos, **Töpffer** se encargaría de recoger esa tradición para experimentar con una acción progresiva de marcos de dibujos que narraban una historia original. Este último realizaría en 1845 un folleto titulado *Essai de physiognomonie* (Ensayo sobre fisionomía) que sería considerado el primer intento de documentar el lenguaje del cómic y su análisis como un nuevo tipo de publicación a tener en cuenta.¹³¹ Por tanto, partiendo de este caso concreto, la historieta quedaría situada como contemporánea del primer procedimiento fotográfico (realizado por **Joseph Nicéphore**

130 Mainardi, P. (2007). *The invention of comics*. Nineteenth-Century Art Worldwide. Recuperado de http://www.19thc-artworldwide.org/index.php?option=com_content&view=article&id=145:the-invention-of-comics&catid=46:spring07article&Itemid=68 [2017, mayo 5].

131 Alcázar, J. (2008). *La normalización errónea (Un ejemplo de lo que no debe hacerse en la divulgación del cómic)*. Tebeosfera. Tebeosfera 2008. 2ª Época - 2. Sevilla. Recuperado de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_normalizacion_erronea.html [2017, mayo 5].

Niépce en 1825). De ahí que pueda llegar a entenderse como otro de los muchos medios desarrollados con el ánimo de representar la realidad y que fueron creados en el contexto de la Revolución industrial; a partir de la segunda mitad del siglo XVIII.

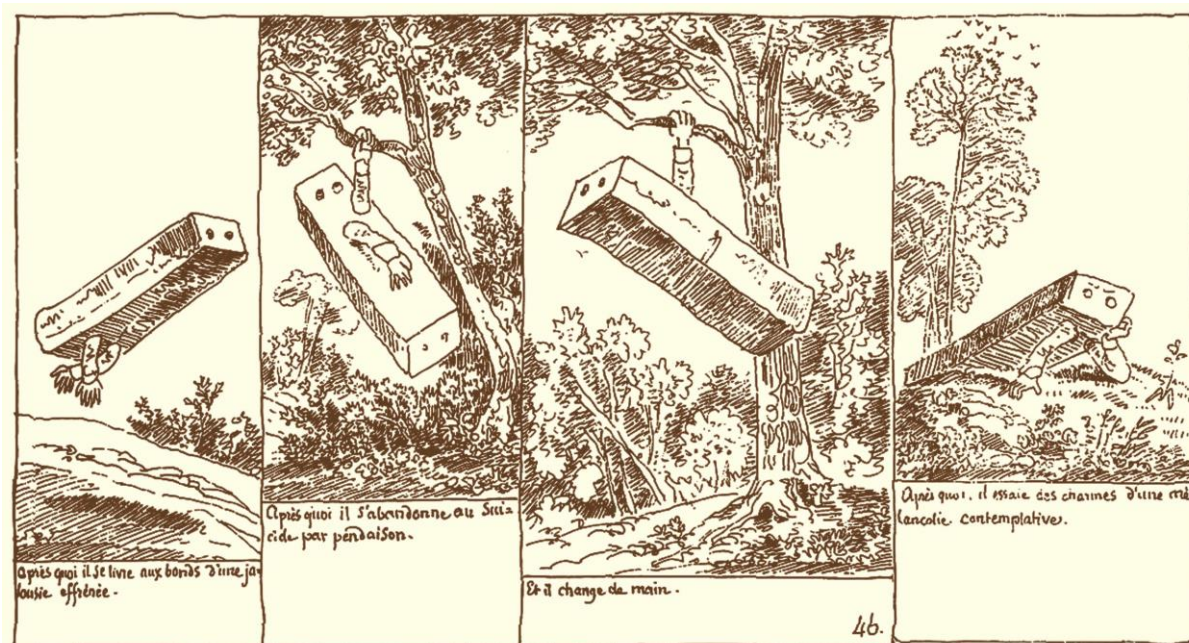


Figura 7. Rodolphe Töpffer, *Monsieur Pencil*, Pág. 46, litografía de Caillet, Librairie de Garnier Frères, París: 1860 (creado en 1831 y primera edición en 1840).

Los avances técnicos permitieron el desarrollo de la prensa a lo largo del siglo XIX y de revistas satíricas como *La Caricature* (París, desde 1830), en cuyas páginas sobresalieron artistas de la talla de **Gustave Doré** y **Honoré Daumier**. Poco después, nacería la revista *Punch* (Londres, 1841), motor de la expansión internacional de una parte del contenido destinado al público infantil. Tras su éxito, el mismo modelo de revista sería copiado en otros países: *The Japan Punch* (Japón, desde 1865), *Puck* (Estados Unidos, desde 1876) o *Fliegende Blätter* (Alemania, desde 1844). En esta última publicación empezaría a editarse *Max und Moritz, una historia en siete travesuras* (realizada por **Wilhelm Busch** desde 1865), que trataría sobre dos niños traviesos que desobedecen a los adultos y son castigados brutalmente por ello. Las páginas están compuestas por dibujos mostrados de forma continua,

donde se presentan situaciones muy concretas de la trama y que son acompañadas mediante un par de versos al pie. Estos personajes tuvieron un gran éxito en Europa y sus aventuras se tradujeron a varios idiomas, hasta tal punto que llegaron hasta Estados Unidos y se convirtieron en el primer libro infantil extranjero editado en Japón.¹³² Las peripecias de sus protagonistas llegarían a ser consideradas uno de los principales proto-cómics (antecedente precursor de las historietas), así como el detonante de toda una tradición de niños revoltosos con un diferente color de pelo; la cual sería continuada por: la tira estadounidense *The Katzenjammer Kids* (realizada por **Rudolph Dirks** desde 1897), la BD de los golfillos bruselenses *Quick et Flupke* (realizada por **Hergé**, nombre real **Georges Prosper Remi**, desde 1930), el tebeo español de *Zipi y Zape* (realizado por **José Escobar** desde 1948), etc.

En lo concerniente a la historieta inglesa, es plausible remontarse hasta el siglo XIX y a los dibujos gráficos de periódicos que describían visualmente artículos, como aquellos sobre *Los Crímenes de Jack el Destripador*.¹³³ En esta época, empezaría a usarse en ocasiones el adjetivo “cómic” (cómico en español) como sustantivo en libros de chistes ilustrados y en revistas satíricas de prensa, designando la clase de humor que tenían estas publicaciones. En 1867 **Charles Henry Ross** crearía el personaje de *Ally Sloper* para la revista británica *Judy*, que se haría inmensamente popular en la Inglaterra victoriana. Se trataría de una serie de tiras cómicas, donde se integraban algunos elementos característicos de las historietas; personajes que poseen una apariencia y carácter individual, que actúan en escenarios recurrentes, viven aventuras concretas, etc. Aun así, como ya sucedía en muchos casos anteriores, los dibujos se muestran de manera sucesiva para crear la secuencia y el texto sigue figurando al pie de las

132 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

133 Celdrán, H. (2014). *Inauguran en Londres la mayor exposición sobre la historia del cómic en Reino Unido*. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2125872/0/comic/exposicion/reino-unido/> [2017, mayo 5].

imágenes. Un dato curioso es que, con el tiempo, este personaje sería realizado por otros dibujantes; lo cual sería un rasgo que compartiría con muchas colecciones de historietas modernas. Además, las tiras de *Ally Sloper* terminarían siendo llevadas a cabo por la esposa del autor, la cual firmaría su trabajo bajo el pseudónimo de **Marie Duval** y sería recordada como la primera mujer caricaturista de la historia.

Para comprender el desarrollo de la historieta en occidente, es necesario hacer una breve digresión y observar la evolución del medio en oriente, ya que éste tendría un desarrollo histórico paralelo que daría como resultado la influencia mutua en su producción. A día de hoy existirían dos tendencias reinantes a la hora de establecer el origen del cómic realizado en Japón; conocidas como la “teoría de continuidad” y de “no-continuidad”. La teoría de continuidad defiende que el manga nace con los rollos ilustrados *emakimono*, evolucionando a partir de las xilografías monocromas y policromoxilografías del período Edo.¹³⁴ De este modo, su nacimiento se situaría a principios del siglo XIX, como consecuencia de la popularidad que alcanzaron en occidente las pinturas y grabados japoneses *ukiyo-e* (estampas xilográficas que mostraban escenas cotidianas y paisajes). El pintor **Katsushika Hokusai** se especializaría en realizar dibujos de samuráis combatiendo en guerras y comenzaría su mayor obra en 1814, que daría como resultado la colección de quince volúmenes titulada *Hokusai Manga*. A raíz de esta publicación, se promovería el uso del vocablo “manga” para hacer referencia a este tipo de bocetos, juntando los kanji *man* (informal) y *ga* (dibujo), traducándose como dibujos caprichosos o garabatos.¹³⁵ Aunque en estas obras se emplearían técnicas y materiales similares a los que se usan para elaborar las historietas japonesas, no puede atribuirse con certeza que sean el máximo precedente del manga moderno; sobre todo

134 Schodt, F.L. & Tezuka, O. (1983). *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.

135 Hillier, J. (1980). *Art of Hokusai in Book Illustration*. Berkeley: Sotheby Park Bernet with University of California Press.

porque los dibujos no conectan entre sí (carecen de la secuencia característica del cómic). De ahí que la teoría de la no-continuidad cuestione el nacimiento milenario del manga y lo sitúe a finales del siglo XIX y principios del XX, cuando los dibujantes japoneses entran en contacto con las tiras cómicas de sus homólogos europeos y estadounidenses.¹³⁶ Por tanto, se estipula que el origen más directo vendría dado gracias a las primeras ilustraciones de prensa realizadas en Japón y la influencia de las publicaciones extranjeras (lo que no quita que pudiera beber de referentes culturales anteriores, como sucede con cualquier manifestación gráfica). Al final, se considera que los inicios del manga no se deberían enteramente al esteticismo del arte en el período Edo sino, en gran medida, a la expansión cultural europea en Japón. Generalmente suele designarse que el primer manga moderno fue concebido por **Rakuten Kitazawa** que llevaría a cabo *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-Kenbutsu* desde 1902 (Tagosaku y Mokube visitan Tokio), aunque también existe cierto debate abierto sobre esta afirmación.¹³⁷ Tras la Segunda Guerra Mundial, el cómic japonés desarrollaría una larga tradición de dibujos animados e historietas satíricas y en esta época, el manga empezaría a florecer gracias al prolífico trabajo de **Osamu Tezuka** (creador del manga *Astroboy* desde 1951 y considerado en su país como «el dios del manga»). Sin embargo, al igual que ocurrió en Europa con el cómic publicado en prensa, el medio también sería infravalorado en Japón, entendiéndose que estas publicaciones eran para usar y tirar; de ahí que se imprimieran en un papel muy endeble y con el ánimo de abaratar la producción.¹³⁸

136 Berndt, J. (2009). *Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga*. Metamorphoses in Japan 1900-2000. Cracovia: Manggha, Museo de Arte y Tecnología Japonesa.

137 Steward, R. (2014). *Manga Studies #2: Manga history: Shimizu Isao and Miyamoto Hirohito on Japan's first modern 'manga' artist Kitazawa Rakuten*. Comic Forum. Recuperado de <https://comicsforum.org/2014/06/14/manga-studies-2-manga-history-shimizu-isao-and-miyamoto-hirohito-on-japans-first-modern-manga-artist-kitazawa-rakuten-by-ronald-stewart/> [2017, mayo 5].

138 Santiago Iglesias, J.A. (2016). *Extracto de charla mantenida con José Andrés Santiago Iglesias*. Temática: el manga como arte e industria. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

La prensa satírica norteamericana también se desarrollaría a partir de la Segunda Guerra Mundial, explotándose como una forma de comunicación de masas y haciendo surgir la historieta. A partir de 1893, gracias al desarrollo y modernización de los sistemas de impresión en Estados Unidos, se empezarían a incluir páginas de dibujos a color en la prensa escrita. Dos años después, **Richard Felton Outcault** llevaría a cabo la tira *Hogan's Alley* (el callejón de Hogan), que se haría muy popular gracias a su carismático protagonista *Mickey Dugan* (más conocido como *The Yellow Kid*, el chico amarillo). Este suplemento comenzaría siendo publicado en el *New York World* de **Joseph Pulitzer** (célebre por crear los prestigiosos premios de prensa y literatura que llevan su nombre) y más adelante, el dibujante sería contratado en el *New York Journal* de **William Randolph Hearst** (el hombre que fue retratado en la famosa película de *Ciudadano Kane*). Los dos magnates llegarían a disputarse los derechos de la publicación en los tribunales y la sentencia provocó que las tiras acabasen apareciendo en ambos dominicales de manera simultánea.¹³⁹ Supuestamente el sonado conflicto serviría para que el *New York Press* se basara en el color del protagonista y acuñara el término de “prensa amarilla” para referirse a este tipo de gacetas sensacionalistas. Las dos versiones concluirían en 1898, siendo representativas de la permanencia de un mismo personaje realizado por distintos dibujantes y publicado por diferentes editoriales.¹⁴⁰ A finales de 1960, un grupo de expertos en el medio se reunirían en Lucca (Italia), otorgando a *The Yellow Kid* el título de “primera historieta” (además, terminarían dando su nombre a los premios del Salone Internazionale dei Comics de Lucca y designando la fecha oficial del nacimiento del cómic como género).¹⁴¹ A pesar de la existencia de otros aportes anteriormente mencionados, el reconocimiento vendría dado porque este suplemento fue publicado de forma

139 Coma, J. (1987). *Cómics clásicos y modernos*. Madrid: El País semanal.

140 Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.

141 Santamaría, C. (1989). *Polémica en torno a la fecha del nacimiento del cómic como género*. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html [2017, mayo 5].

masiva y con gran éxito durante tres años consecutivos, lo cual sirvió para que resultase pionero a la hora de conseguir depurar y perfeccionar su contenido. A este respecto, es habitual que se destaquen dos números muy concretos de la colección; aquel donde se inició el uso de los globos de diálogo y el primero donde figura una auténtica secuencia de dibujos.

- El 16 de febrero de 1896 se publicaría *The great dog show in M'Goonan avenue* (El gran show canino en la avenida M'Goonan), donde aparece un loro que emplea el globo de diálogo para exclamar: -Sic Em Towser!- (referencia a una película de 1918 protagonizada por **Harold Lloyd**).
- El 25 de octubre de 1896 se publicaría *The Yellow Kid and his new phonograph* (El chico amarillo y su nuevo fonógrafo), donde el protagonista aparece repetido para crear una secuencia temporal y el diálogo está escrito tanto en la ropa del personaje como en bocadillos de texto.

Más adelante, la colección original de *The Yellow Kid* cambiaría de título varias veces y aportaría más innovaciones, hasta el punto de incluir muchos de los recursos propios del cómic moderno: cabeceras decoradas con los personajes, tipografías propias, viñetas numeradas que señalan el orden correcto de la lectura, simbología que determina los estados de ánimo y las ocurrencias, etc.¹⁴² Por eso, suele resolverse que esta famosa publicación habría resultado ser históricamente determinante, ya que logró desarrollar y promocionar los recursos más importantes que constituirían la estructura del medio. El éxito comercial de las tiras cómicas en los periódicos resultó taxativo y a comienzos del siglo XX, surgieron las

142 Cartoon Research Library. (2004). *The Yellow Kid*. San Francisco Academy of Comic Art. The Ohio State University. Recuperado de http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1895/1895.htm [2017, mayo 5].

grandes agencias que se encargaron de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos. El monopolio de dichas agencias provocaría la estandarización de las historietas y la imposición de un modelo que, en ese momento, estaba generándose activamente (por aquel entonces, la mayor parte de los cómics tratarían sobre la exaltación de la vida cotidiana y los valores que marcaron la época).

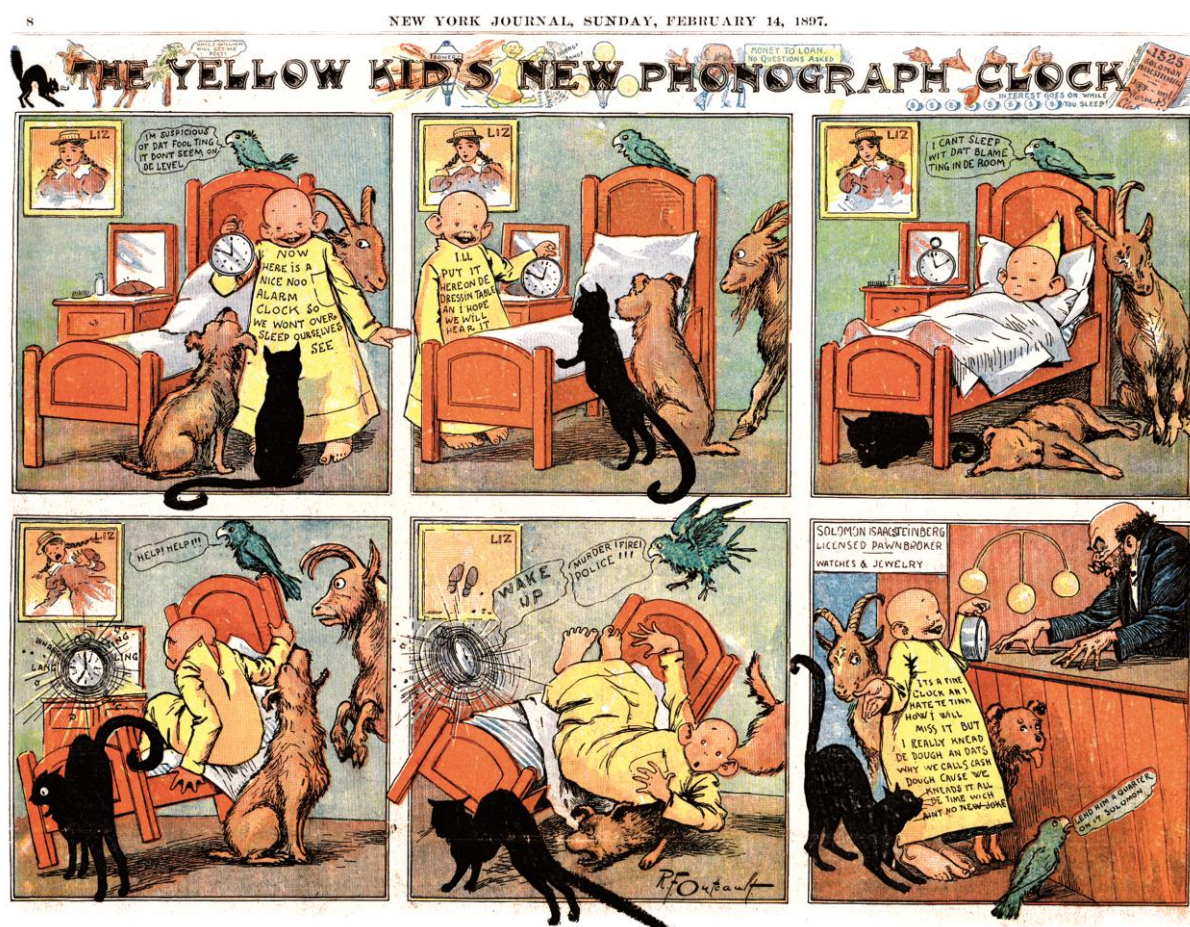


Figura 8. Richard Felton Outcault, *The Yellow Kid's new phonograph clock*, Pág. 8, 14 febrero, New York Journal, Biblioteca pública de Nueva York, 1897.

A raíz de estos avances, tanto los elementos innovadores como a las nuevas posibilidades cromáticas y rítmicas se irían desarrollando progresivamente en otras colecciones de cómic americano. Hay un gran número de ejemplos a este respecto: *The Katzenjammer Kids* (realizada por **Rudolph Dirks** desde 1897), *Happy Hooligan* (realizada por **Frederick Burr**

Opper desde 1899), *Little Nemo in Slumberland* (realizada por **Winsor McCay** desde 1905), y un largo etcétera.¹⁴³ Mientras tanto, en el resto del mundo occidental, también surgirían todo tipo de revistas y suplementos infantiles: *Chip* y *Comic Cuts*, (ambas en Reino Unido, 1890); *O Tico-Tico* (Brasil, 1905), *Corriere dei piccoli* (Italia, 1908), *TBO* (España, 1917), *Billiken* (Argentina, 1919), etc. Sin embargo, los dibujantes europeos seguirían colocando los textos al pie de las viñetas y el uso internacional de los globos de diálogo no se generalizaría hasta la historieta belga *Zig et Puce*, (realizada por **Alain Saint-Ogan** en 1925). Por su parte, el cómic norteamericano conseguiría distribuirse por toda Europa, gracias a la agencia Opera Mundi, que sería fundada en 1928 y tendría su sede en París (Francia).¹⁴⁴

La Gran Depresión de 1929 impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, demostrando que el medio no solo servía para hacer tiras humorísticas. Los siguientes años estarían marcados por el desarrollo del género de aventuras, donde destacaría *Buck Rogers* como la primera historieta de ciencia ficción (realizado por **Philip Nowlan** y **Dick Calkins** en 1928) y el cómic basado en la novela de *Tarzán de los monos* (realizado por **Harold Foster** en 1929). Las noticias y modas sociales influirían en el contenido de estas publicaciones y, por ejemplo, la vida de **Al Capone** serviría como fuente de inspiración para la creación de *Dick Tracy* (realizado por **Chester Gould** desde 1931). De ahí que fueran surgiendo e imponiéndose una gran cantidad de nuevos géneros, como: el policíaco, el futurista y los viajes de exploradores. Así, se fue potenciando un grafismo más realista y cercano a la ilustración clásica, sustituyendo las tramas breves por la continuidad y

143 Blackbeard, B. (1982). *Niños, capitanes y sombreros de hojalata: Un planteamiento de aquellos días burlescos de los comics*. Historia de los Comics. Fascículo 1. Barcelona: Toutain Editor.

144 Martín Martínez, A. (1968). *Apuntes para una historia de los tebeos II: La civilización de la imagen (1917-1936)*. Madrid: Revista de Educación.

siendo vital generar suspense para enganchar al lector.¹⁴⁵ Como consecuencia del nacimiento del cómic de aventuras (en gran medida a partir de géneros literarios), se instaura definitivamente la especialización del guionista y una revalorización del texto escrito en las historietas. Sin embargo, esto supondría un cierto retroceso narrativo, vuelven a imponerse los textos al pie de los dibujos; al igual que sucedió en el cine con la adaptación del lenguaje sonoro (donde se vuelve a la teatralidad de la puesta en escena). Ambos medios empezarían a acercarse y las historietas recogerían gran parte del lenguaje fílmico de la época, adaptando muchos de sus planos y soluciones visuales. Las tiras de prensa comenzarían a perder interés, sobre todo debido a la aparición del *comic-book* (cómic en formato libro o revista), que triunfaría principalmente gracias al éxito del género de superhéroes. Del mismo modo, durante la Segunda Guerra Mundial, las historietas bélicas alcanzarían mucha popularidad, pero la mayoría de estos títulos concluirían al finalizar el conflicto.

En lo concerniente a Japón, el manga adquiriría muchas novedades técnicas durante los años veinte, sobre todo gracias a la influencia de cómics americanos como *Bringing up father* (realizado por **George McManus** desde 1913). Allí triunfarían las historietas infantiles, siendo representativo *Shô-chan no bôken* (realizado por **Katsuichi Kabashima** y **Oda Shôsei** desde 1923), que llegaría a ser uno de los primeros mangas en incluir los globos de diálogo y en conseguir una popularidad masiva.¹⁴⁶ El recurso de encapsular los textos en bocadillos también empezaría a utilizarse en historietas japonesas propagandísticas y bélicas durante la Segunda Guerra Mundial, que serían prohibidas por las autoridades de ocupación estadounidenses; tal y como ocurriría con la serie *Norakuro* (realizada por **Suihō Tagawa**

145 Blasco, J. & Parramón, J. M^a. (1966). *Cómo dibujar historietas*. Badalona: Parramón.

146 Guiral, A. (2007). *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. Manga: Made in Japan. Girona: Panini.

desde 1931).¹⁴⁷ A partir de los años treinta, en occidente también se iría desarrollando paulatinamente el gusto por la temática oriental y a este respecto, uno de los cómics más emblemáticos sería *Tintín: El loto azul* (realizado por **Hergé** en 1934 y con el asesoramiento del intelectual chino **Tchang Tchong-jen**). El colonialismo francés en Asia y los movimientos japoneses en su área de influencia tendrían su reflejo en el dibujo gráfico, mostrando en la historieta de postguerra una visión de Japón homologable a la americana (sin embargo, no surgirían cómics con un planteamiento más original hasta décadas después).¹⁴⁸

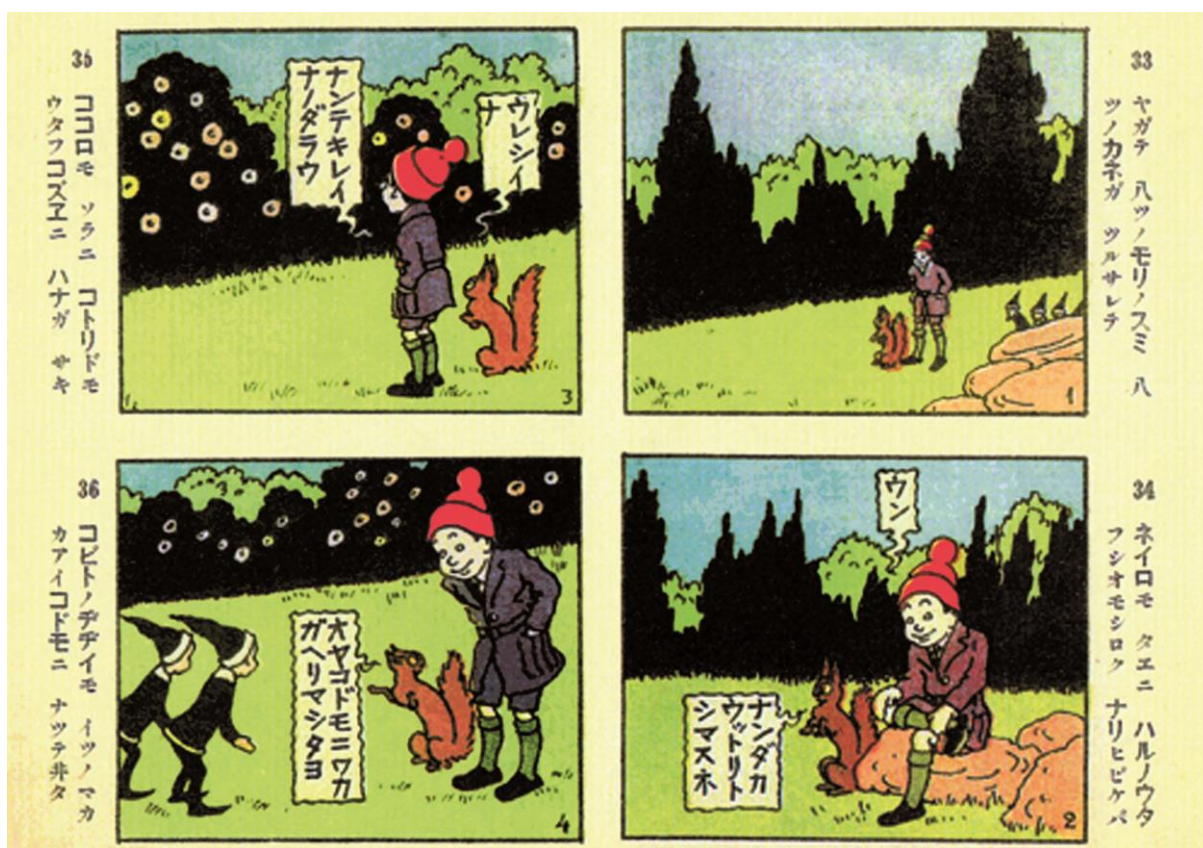


Figura 9. Katsuichi Kabashima & Oda Shôsei, *Shô-chan no bôken*, viñetas 33-36, Tomo 4, historia Tau no ruha, (original en periódico Asahi Shinbun), colección privada de Spencer, Biblioteca pública de Nueva York, 1923.

147 Iglesias, J.C. (2014). *Historia del Manga (III) de 1923-1931, las primeras estrellas del manga*. Zona Manga. Zona Negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-historia-del-manga-iii-1923-1931-las-primeras-estrellas-del-manga/> [2017, mayo 5].

148 Urrero, G. & Domínguez, L. (2011). *La escuela de cómic francobelga y la pintura*. Arte. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Arte/la-escuela-de-comic-francobelga-y-la-pintura.html> [2017, mayo 5].

Por lo general, se suele considerar que la primera Edad de Oro del cómic americano empezó a finales de los años treinta y culminó a mediados de los cincuenta, extendiéndose el consumo de historietas en una gran parte del mundo (originalmente se nombraría así este periodo en el artículo *Re-Birth* de 1960, que realizó el editor de ciencia-ficción **Richard A. Lupoff**, y fue publicado en el primer número de *Fanzine's Comic Art*).¹⁴⁹ Tras la Segunda Guerra Mundial y el lanzamiento de la bomba atómica, los cómics se emplearían para aliviar el miedo nuclear y se extendería el uso del poder atómico como recurso argumental (lo cual ayudaría al desarrollo del género de superhéroes).¹⁵⁰ Durante los años sesenta el cómic americano ejercería un control hegemónico a nivel internacional, pero su monopolio variaría sustancialmente con la irrupción en el mercado internacional de países como: Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina, etc. Aun así, la historieta estadounidense alcanzaría su cenit, consiguiendo una gran cantidad de ventas y un rango de lectores muy amplio; niños, adolescentes y adultos jóvenes (tanto hombres como mujeres). En la prensa americana se impondrían tiras como *Peanuts* (realizada por **Charles Schulz** desde 1950) y se empezarían a desarrollar nuevos géneros en los libros de historietas: ciencia ficción, crimen, terror, romance, western, etc.

En Europa, a mediados del siglo XX, la historieta franco-belga se dividiría en dos vertientes; la escuela de Bruselas (caracterizado por su estilo de “línea clara” y los cómics de aventuras) y la escuela de Charleroi o Marcinelle (caracterizado por su estilo más gestual y los cómics caricaturescos). Así, la BD disfrutaría de un elevado reconocimiento gracias a revistas como: *Tintín* (que recibe el nombre de su personaje estrella, realizado por **Hergé** desde 1929),

149 Quattro, K. & Schelly, B. (2004). *The New Ages: Rethinking Comic Book History*. Comic art ville library. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20150905115607/http://www.comicartville.com/newages.htm> [2017, mayo 5].

150 Gertler, N. & Lieber, S. (2004) *The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel*. New York: Alpha Books.

Spirou (que también recibe el nombre de su protagonista, realizado por **Robert Velter** desde 1938) y *Pilote*. En dichas revistas se publicarían series tan populares como: *Lucky Luke* (realizada por **Morris** desde 1946), *Tomás el Gafe* (realizada por **André Franquin** desde 1957), *Los Pitufos* (realizada por **Peyo** desde 1958), *Astérix el Galo* (realizada por **Uderzo** y **Goscinnny** desde 1959), *Iznogud* (realizada por **Jean Tabary** desde 1962) y un largo etcétera. Muchas de estas historietas llegarían a convertirse en un producto representativo del país galo, fomentando que la BD llegase a formar parte de una cultura popular arraigada en las propias familias.¹⁵¹

A partir de los años sesenta se afianzaría una nueva conciencia del medio, abordándose desde una perspectiva más propia de la estética.¹⁵² Por eso, varias instituciones francesas empezarían a llevar a cabo un estudio de la historieta, siendo muy relevantes el CELEG (Centro de Estudios de la Literatura y Expresión Gráfica, que presidió el escritor **Francis Lacassin** y dirigió una de las principales figuras de la Nouvelle Vague, **Alain Resnais**) y el SOCERLID (Sociedad de Estudios e Investigación de la Literatura y el Cómic, presidida por el historiador **Claude Moliterni**). Comenzarían a surgir importantes movimientos contraculturales, orientando estas publicaciones a un público más maduro y dando lugar al fenómeno del cómic de autor (el cual suele considerarse más cercano a la obra artística, ya que integra un contenido serio y reflexivo). Gracias a estas novedades, se experimenta con la composición, recursos y posibilidades de los cómics, desarrollando géneros adultos como: horror, erotismo, temáticas sociales y culturales, etc. Aparecería el cómic *underground* en países como Estados Unidos y Japón, convirtiéndose en un movimiento que promueve publicar fuera de los canales editoriales convencionales. De este modo, el contenido de las

151 Roca, P. (2016). *Extracto de charla mantenida con Paco Roca*. Temática: el cómic como arte y la BD francesa. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

152 Masotta, O. (1967). *Técnica de la historieta*. Buenos Aires: Paidós.

historietas se volvería libre de la censura y abordaría todo tipo de temas tabú, suponiendo un auténtico revulsivo para la época y para el desarrollo del medio. Algunas de las publicaciones más características que derivaron de dicho movimiento fueron la serie de historietas estadounidenses *Zap Comix* (cuyo primer número fue publicado en 1968 y estaba dedicado a la obra de **Robert Crumb**) y la revista japonesa *Garō* (fundada por **Katsuichi Nagai** en 1964 y patrocinada por el dibujante **Sanpei Shirato**).¹⁵³ A raíz del *underground*, también surgirían todo tipo de autores alternativos y en los años setenta, se crearían las primeras editoriales independientes en Estados Unidos; aprovechando la instauración del sistema de venta directa a librerías. Gracias a las experiencias de ediciones independientes que fueron realizadas en los años setenta y ochenta, se lograría transformar el medio en un sólido sector de mercado.¹⁵⁴ Junto a las facilidades que aportan los nuevos avances tecnológicos, se conseguiría que el trabajo de muchos dibujantes de cómics no dependa necesariamente de los equipos editoriales, consolidándose una clase particular de profesionales que son responsables del contenido íntegro de su propia producción.

A finales del siglo XX, el dibujante **Will Eisner** (creador del cómic *The Spirit* desde 1941) popularizaría el concepto de *graphic novel* o novela gráfica; en argot editorial se tratarían de tomos de cómic diseñados para una única historia que, por su calidad y amplio número de páginas, requieren ser encuadernados igual que un libro y dotan a las historietas densas de un formato cultural más respetable.¹⁵⁵ Este término se empezaría a conocer a raíz de *Contrato con Dios* (realizado por **Will Eisner** en 1978), que sería un cómic editado con el objetivo de ser expuesto en el departamento de novela de las librerías y no en el infantil o de

153 Quigley, K. (1996). *Comics Underground, Japan: a Manga anthology*. New York: Blast Books.

154 Casas, N. (2015). *Historia y análisis de los personajes en el cómic*. Madrid: Bubok Publishing S.L.

155 Olivé, P. (2015). *Extracto de charla mantenida con Pere Olivé*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

entretenimiento (lo más habitual por aquel entonces).¹⁵⁶ A esto se suma que, en los últimos años, abundaría la producción de historietas periodísticas y divulgativas, lo cual también habría facilitado que los lectores más intelectuales descubrieran un tipo de cómic más acorde con sus inquietudes.¹⁵⁷ A partir de estos precedentes, el cómic experimentaría una gran evolución, tanto a nivel industrial como cultural; demostrando que su contenido puede equipararse al literario y ser disfrutado tanto por lectores jóvenes como adultos. Sin embargo, en países donde la industria está más arraigada, no existiría una separación tan evidente entre la obra de autor y la publicación comercial, lo cual facilitaría la proyección social del medio.

* (Este apartado se desarrolla de forma más extensa a lo largo de la investigación).

Aún con todo, la industria del cómic ya no sería tan potente como en sus mejores tiempos, en gran parte, debido a la competitividad y desarrollo de los otros medios de comunicación y entretenimiento (televisión, cine, internet, etc.). Sin embargo, estas publicaciones habrían sabido adaptar su contenido y sacar partido de estas vertientes. Actualmente destacaría la industria del cómic japonés que, desde 1988, habría logrado difundirse masivamente en el extranjero; gracias a las múltiples adaptaciones del medio en películas de dibujos animados. De este modo, el manga también se ha consolidado con gran éxito en occidente, llegando a ser imitado por autores de otros países y dando lugar a movimientos como: el *amerimanga* (que combina rasgos del manga y el cómic estadounidense o canadiense) y la *nouvelle manga* (que combina rasgos del manga y la BD). Concretamente en Japón, las historietas conformarían una industria mil-millonaria, englobando un espectro de lectores muy amplio y además, el manga habría contribuido a

156 Ruiz Jiménez, E. (2017). *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate: entrevista a Álvaro Pons, José A. Serrano, Julián M. Clemente*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html [2017, mayo 5].

157 Matos, D. (2015). *El cómic como género periodístico: de Art Spiegelman a Joe Sacco*. Tesis doctoral. Facultad de la Comunicación. Salamanca: Universidad Pontificia.

facilitar un interés masivo de la población europea juvenil (algo que no habría ocurrido con el medio desde la posguerra).¹⁵⁸ Finalmente puede concluirse que los diferentes tipos de historietas modernas han llegado a converger en ediciones muy similares, imponiéndose el cómic encuadernado que narra todo tipo de historias y desarrolla varios personajes a la vez; conocido como *álbum* en los países occidentales y *tankōbon* en Japón.

La invasión del manga y del comic-book americano en todo occidente habría facilitado que se estableciera un flujo de influencias entre los dibujantes de Estados Unidos, Europa y Japón. Así, entraría dentro de lo habitual que la producción de autores de distintos países diera lugar a una corriente de relaciones mutuas. Por poner un ejemplo, esto quedaría evidenciado con el conocido vínculo laboral de: **Alejandro Jodorowsky** (artista chileno y guionista de más de cuarenta historietas y cien álbumes) con **Moebius** (nombre real **Jean Giraud**, dibujante francés que revolucionó el cómic de ciencia-ficción) y la de éste último con **Katsuhiro Otomo** (dibujante japonés que realizó el premiado manga de más de dos mil páginas *Akira*, entre 1982 y 1990). El reciente trasvase de técnicas y contenidos habría logrado enriquecer la historieta continental, abriéndole asimismo nuevos cauces comerciales y originando un intenso trueque de ideas; ya sea a través de la adopción de formas estéticas foráneas o lanzándose los autores a trabajar en otros países.¹⁵⁹

Por último, pueden esbozarse cuáles fueron las cuatro etapas o momentos clave que permitieron desarrollar la industria del cómic, las posibilidades discursivas de estas publicaciones y determinar los rasgos de la historieta contemporánea.¹⁶⁰

158 Bermúdez, T. (1995). *Mangavisión: Guía del cómic japonés*. Barcelona: Glénat.

159 Urrero, G. & Domínguez, L. (2011). *La escuela de cómic francobelga y la pintura*. Arte. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Arte/la-escuela-de-comic-francobelga-y-la-pintura.html> [2017, mayo 5].

160 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

- 1) El cambio de paradigma que, gracias a movimientos socioculturales, sirvió para revolucionar el sistema de producción del cómic y su comprensión popular.
- 2) El abaratamiento de la impresión y de la producción en general, fomentando su accesibilidad por parte del público y de los propios autores.
- 3) La publicación de un contenido libre, que no fuera coartado por sellos restrictivos y otros tipos de censura.
- 4) La posibilidad de que estas publicaciones puedan ser llevadas a cabo por un solo autor, a lo que se suma la opción de la auto-edición. Creándose un nuevo sistema de distribución que, desde los años ochenta, sentó las bases para que se confeccionara un auténtico mercado especializado en el cómic.

Al final, el mundo del cómic no solo dependería de su respectiva producción, sino de los múltiples cambios históricos que se han experimentado en las condiciones de creación, distribución y consumo. Desde sus orígenes, la historieta habría sufrido una abrumadora evolución, ampliándose las posibilidades y cualidades intrínsecas del medio; al mismo tiempo que variaba su comprensión en el imaginario colectivo popular.

En definitiva, en este apartado se resolvería que: el cómic ha conseguido perfeccionar su lenguaje comunicativo y expresivo, así como su temática; ganando en prestigio y abriéndose paso en el panorama cultural contemporáneo.

2.2.2 Teóricos y prácticos.

“Cuando alguien ve un cuadro en un museo y no lo entiende, le echa la culpa a su propia ignorancia... cuando ve un cómic y no lo entiende, piensa que lo hizo un idiota.”

(Ware, C., 2015)¹⁶¹

La reflexión que se establece en esta cita vendría dada desde la experiencia, ya que **Chris Ware** es uno de los primeros dibujantes de historietas que serían invitados a exponer su trabajo en varios museos americanos de arte (Nueva York, Chicago, Phoenix, Nebraska, etc.). El autor ironiza con los prejuicios que aún existirían dentro de las salas de exposiciones y a pesar de todo, llegaría a señalar que “los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte”. Generalmente la crítica designa que la obra de este autor bebe y se integra con naturalidad en el resto de las artes contemporáneas, siendo un claro ejemplo de la capacidad de la historieta para realizar ficciones tan sugerentes como las de cualquier otra propuesta creativa.¹⁶² Sin embargo, hace años, era prácticamente impensable que el trabajo de un dibujante de cómics fuera digno de la élite y mucho menos, que pudiera optar a ser tenido en cuenta dentro del mundo artístico.

Durante el siglo XX, el historiador **Ernst Gombrich** cedería al público la responsabilidad de cara a lo que fuera a ocurrir en el futuro, animando a acrecentar la herencia que constituye el arte occidental y a usar nuevos lenguajes: arquitectura, cine, cómic, etc. Desde un punto de vista creativo, entendería que los nuevos lenguajes de comunicación social (donde el trabajo de equipo y la maestría del oficio resultan fundamentales), estaban

161 Lucido Johnson, S. (2015). *The obsessively beautiful Chris Ware*. F news magazine. Recuperado de <http://fnewsmagazine.com/2015/09/the-obsessively-beautiful-chris-ware/> [2017, mayo 5].

162 Ausente, D., Ball, D. M., Campbell, E., Castro, F., Costa, J., García, A., Guibert, E., Fernández, E., Max, Merino, A., Minchinela, R., Palmer, O., Pérez, M., Pérez, P. y como coordinador García, S. (2013) *Supercómic: Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.

adelantándose a las artes convencionales. Ya entonces, avanzaría que “la unión entre imágenes artísticas y escritura que se daba en oriente iría imponiéndose en occidente, sobre todo gracias al desarrollo del Expresionismo abstracto”. Del mismo modo, llegaría a extrañarse sobre lo mucho que había tardado en surgir el dibujo expresivo realizado mediante líneas gráficas (refiriéndose a la caricatura del siglo XVI y XVII).¹⁶³ Para el historiador, este medio descubriría la diferencia entre el parecido y la equivalencia, entendiendo que: si bien el “parecido” procura representar la realidad con todo lujo de detalles, la “equivalencia” busca mostrar una síntesis meditada del contenido. Esta conclusión vendría dada por su investigación del ensayo que **Rodolphe Töpffer** publicó en 1845, donde se explica que “es posible desarrollar un lenguaje pictórico sin ninguna referencia a la naturaleza, haciendo que su simplicidad facilite la rápida comprensión de los elementos por parte del público”. Es decir, se asumiría que no es necesario matizar las imágenes tanto como en la pintura naturalista (porque el dibujo de línea es puro simbolismo) y, además, el caricaturista tendría la ventaja de que la imaginación del lector siempre tiende a suplir aquello que él omite. De ahí que **Gombrich** concluya que “**Töpffer** estaba buscando lo que los psicólogos llamarían indicios mínimos de la expresión; a los que el público reacciona tanto en la realidad como en el arte”.¹⁶⁴

A raíz de los primeros estudios del cómic moderno, muchos teóricos tratarían de desentrañar cuáles son los componentes más importantes y definitorios que caracterizan a estas publicaciones. Tanto **Umberto Eco** como **Román Gubern** (entre otros escritores e historiadores), señalarían que la historieta es un medio fundamentalmente narrativo pese a la existencia de cómics abstractos; ya que la abstracción solo se opone a la figuración, pero no a

163 Gombrich, E. (1997). *La historia del arte*. Madrid: Debate.

164 Gombrich, E. (1979). *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.

la narración de ideas y sentimientos.¹⁶⁵ Basándose en esta percepción, se sostendría que el elemento narrativo por excelencia es la “viñeta”, ya que sería la representación gráfica del mínimo espacio y tiempo significativo, estableciéndose como la unidad más básica y necesaria para conformar la estructura del cómic. Por eso, se determina que una sola puede ser suficiente para crear una secuencia narrativa, ofreciendo la posibilidad de evocar el momento precedente y posterior, sin necesitar que haya más viñetas acompañándola.¹⁶⁶ A estas se suman las reflexiones de otros autores y profesionales del medio, como **Will Eisner** o **Scott McCloud** (quienes priman los criterios formalistas y fenomenológicos), designando que los elementos más distintivos de la historieta serían los recursos de la “secuencia” y la “elipsis”. Si bien el objetivo de estas teorías radica en entender mejor el medio, normalmente, también se interesarían por llegar a discernir si sus cualidades intrínsecas pueden resultar determinantes a la hora de elevar su categoría y repercusión social.

El dibujante de cómics **Will Eisner** sería un testigo privilegiado de la evolución del cómic a lo largo de su historia y uno de los profesionales que más insistirían en la necesidad de reconocer la importancia cultural de estas publicaciones. Este autor expondría que la historieta es una manifestación del arte secuencial (aquel que emplea imágenes y texto para contar una historia) y que, a su vez, se encontraría dentro de los límites de la narrativa gráfica (aquella que se vale principalmente de las imágenes visuales y que, por ejemplo, integra al cine).¹⁶⁷ Sin embargo, su visión radicaría en afirmar que el cómic es un medio literario, asumiéndolo como una forma de escribir y de leer mediante el uso de las imágenes. Es decir, llegaría a interpretar que “la historieta es una extensión del texto, así como una necesaria evolución del lenguaje escrito; en el que se integra la iconografía y pictografía”. De este

165 Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.

166 Morgan, H. (2003). *Principes des littératures dessinées*. Poitou-Charentes: Editions de l'An 2.

167 Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

modo, defendería que “aunque el relato puede alcanzar una gran profundidad y economía de espacio en sí mismo, se estaría aportando el extra de una gran carga emocional al añadirsele una sofisticada combinación de dibujos”.¹⁶⁸ Siguiendo este planteamiento e inspirado por las novelas en imágenes publicadas en los años treinta, **Eisner** promovería el formato de la novela gráfica a partir de 1978, popularizando el acercamiento de la historieta a las lecturas literarias. A este respecto, predominarían tres maneras de poder facilitar la incorporación del cómic dentro de la literatura: recalcando el carácter narrativo de la historieta, haciendo que los dibujos también queden incluidos dentro de la definición de texto y planteando una nueva forma de estudio que abarcaría toda la simbología del medio.

- En la primera opción se destacaría que el cómic comparte muchos mecanismos discursivos con otros medios donde, al igual que sucede con estas publicaciones, se llevan a cabo procedimientos narrativos. Por tanto, se desarrollaría un modelo dual que diferencia entre “qué se cuenta” (el tipo de historia) y “cómo se cuenta” (la manera de establecer el discurso). De ahí que ciertas historietas puedan asemejarse fácilmente a relatos o novelas escritas, sobre todo aquellas que hacen del guión la base intrínseca de la obra y siguen fielmente su estructura predeterminada.¹⁶⁹
- En la segunda opción se indica que, a día de hoy, la definición de “texto” sería muy amplia y en ocasiones, también permitiría aceptar el dibujo como un tipo de lectura. Gracias a la naturaleza mixta de las historietas, resultaría especialmente complejo establecer la división entre estos dos recursos, ya que existen

168 Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.

169 Vidal-Folch, I. & de España, R. (1996). *El canon de los cómics*. Barcelona: Glenat.

innumerables casos donde prácticamente terminan fusionándose e integrando componentes visuales relevantes para la historia. A este respecto, el dibujante de cómics **Eddie Campbell** indicaría que en un cómic siempre se requiere de una planificación escrita (incluso si ésta solo consiste en jeroglíficos, pictogramas o garabatos), siendo estos elementos legibles y, por tanto, una forma de escritura.¹⁷⁰

- En la tercera y última opción, se propondría excluir el uso de los valores propios de la literatura tradicional y plantear la creación de unos nuevos, más amplios y que sirvan para analizar la llamada “literatura gráfica”. De este modo, se considera que, como la historieta tiene su propio lenguaje y este sería un rasgo determinante, es necesario diseñar una nueva forma de análisis lingüístico para el medio. Por eso, se partiría de identificar las relaciones textuales que integran la simbología del cómic y sus vínculos sintácticos, percibiéndolo como un texto narrativo literario-icónico.¹⁷¹

Más allá de querer equiparar estas publicaciones a las obras literarias, es habitual que las historietas sean analizadas tomando como base su concepción híbrida y asumiéndose como una simbiosis de distintas influencias. De ahí que se suelen recalcar aquellos puntos donde su estructura y facetas coinciden o igualan a las de otros medios creativos. Por tanto, se deberían tener en cuenta numerosos referentes: la pintura (como estudio de la composición y perspectiva), la fotografía (por sus encuadres y efectos de focalización), la poesía o música (como formas de polifonía que buscan una armonía y crean un esquema rítmico), el teatro (en cuanto a su dimensión espacial y temporal, donde se expresan emociones y situaciones), el

170 Baetens, J. & Lefèvre, P. (1993). *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*. Bruselas: Centre belge de la Bande Dessinée.

171 Groensteen, T. (2005). *La bande dessinée : Une littérature graphique*. Toulouse: Les Essentiels Milan.

cine (como un esquema que realiza una organización de acontecimientos y secuencias), etc.¹⁷² De esta apreciación surgiría el análisis en profundidad realizado por el dibujante y ensayista **Scott McCloud**, donde se llevaría a cabo un ejercicio de metalenguaje, convirtiendo su estudio en un cómic propiamente dicho y sirviendo para ejemplificar su propio contenido. A lo largo de dicho estudio, se abordaría cada aspecto mediante cuestiones filosóficas clásicas: percepción, tiempo, comunicación, individualidad, humanidad, etc. Del mismo modo, también se designaría que una historieta no está completa hasta que es leída y, por tanto, es el público quien completa la obra, siendo ellos mismos quienes añadirían el resto de elementos que la conforman. A este respecto, desarrolla tanto el concepto de “línea viva” (aquellos dibujos que no solo representan imágenes, sino también sentimientos y emociones) como el del “arte invisible” (el público se vale de su imaginación y percepción intuitiva para encadenar el contenido, logrando que el autor no tenga que mostrar de forma visible escenas irrelevantes). Por último, **McCloud** señalaría que “la historieta constituye un universo inmenso, opuesto a la estrechez de la concepción del término, con una cantidad infinita de posibilidades en contextos muy dispares”.¹⁷³ De ahí que defienda el valor artístico del medio como arte, entendiendo que, en lo concerniente a su calidad y contenido, sería tan relevante como cualquier obra artística.

Lejos de establecer relaciones con otros medios creativos, hay quienes prefieren reivindicar la historieta por sus propios méritos, afirmando que sería algo único e incomparable. En estos casos, se suele defender que los cómics son realizados para ser sometidos a un complejo proceso de reproducción mecánica y distribución masiva, por lo que intentar comparar o mitificar este producto con otras artes sería embarcarse en una empresa

172 Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Colección Instrumentos. Barcelona: Paidós.

173 McCloud, S. (2005). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.

fútil.¹⁷⁴ Por eso, se consideraría que intentar cambiar la percepción del medio, dotándolo de un reconocimiento y categoría más elevada, es un error; pudiendo dar como resultado la pérdida de su esencia y desnaturalización. Del mismo modo, también existiría la interpretación de que, al ampliar la temática y rango de edad de la historieta, se está apreciando un alejamiento del público aficionado más tradicional y difuminando la especialización de los futuros dibujantes. A este respecto, el dibujante de cómics **Juanjo Ryp** opinaría que “cuanto más se endiosa el medio, más nos lo cargamos... antes lo compraba la gente, ahora solo cuatro elegidos”.¹⁷⁵ Sin embargo, aún con todo, se estaría viendo que desarrollar el potencial artístico de la historieta también puede suponer un importante aliciente, haciendo que el medio gane en reconocimiento y popularidad. Por tanto, dicho desarrollo no dejaría de ser atenuante, jugando en muchos aspectos a favor del cómic como industria (aumentando su diana comercial) y como profesión (reivindicando a los historietistas como artistas y logrando que éstos reciban un mayor prestigio laboral).

El teórico **Thierry Groensteen** (que trabajaría como director del Museo de Angulema durante varios años y renovaría en muchos aspectos la historiografía sobre la historieta francófona) llevaría a cabo un análisis cronológico de las visiones con respecto a las historietas dominantes en las seis primeras décadas del siglo XX; identificando un rechazo inicial por parte de los educadores en relación con todas las formas de comunicación popular (consideradas vulgares y de poca catadura moral).¹⁷⁶ Esta evaluación sería compartida tanto

174 Azcárate Ristori, J.M. (1993). *Historia del arte, COU*. Madrid: Anaya.

175 Matos, D. (2010). *V de Vigilantes: el noveno... ¿arte?*. Zona negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-3/> [2017, mayo 5].

176 Dos Santos, R.E. & Vergueiro, W. (2015). *La investigación sobre historietas en Brasil: el pionerismo de la universidad de Sao Paulo*. Tebeosfera. 13. Sevilla. Recuperado de http://www.tebeosfera.com/documentos/la_investigacion_sobre_historietas_en_brasil_el_pionerismo_de_la_universidad_de_sao_paulo.html [2017, mayo 5].

por estudiosos de línea conservadora como por los marxistas y un ejemplo representativo puede encontrarse en algunos artículos de la revista francesa *Enfance* (en 1954 publicaría que “los efectos de las historietas eran extremadamente excesivos, tanto en la expresión verbal como en la representación gráfica... dirigiendo la imaginación de una manera brutal, porque todo en ellas sería agresivo y evocativo”).¹⁷⁷ A lo largo de la historia, el valor del cómic habría sido despreciado con frecuencia por ciertos representantes políticos e intelectuales; por lo que, cada cierto periodo de tiempo, surgirían artículos de protesta por la acogida del medio dentro de las instituciones académicas. Un ejemplo contemporáneo serían las polémicas declaraciones de **Vicente Molina Foix**, donde tilda de disparatada la instauración del Premio Nacional del Cómic por parte del Ministerio de Cultura Español. El cineasta y escritor mostraría su desacuerdo respecto a que pueda compararse a un novelista, poeta o ensayista con lo que denominaría como un dibujante de monigotes, entendiendo que “se estaría ensalzando un placer primario de escaso aprovechamiento... y sería una perversión muy propia de la dominante quiebra de las categorías estéticas”.¹⁷⁸ Sin embargo, aún con todo, también aportaría que “la consideración del tebeo como una de las Bellas Artes parece estar ahí para quedarse”. Otro caso parecido serían las controvertidas declaraciones del director de cine **Jaime Rosales**, que criticaría cómo se ha desvirtuado el arte fílmico, comparándolo con que “sería lo mismo que si **Francisco de Goya** se hubiera dedicado al cómic”.¹⁷⁹ En contraste a este punto de vista, el dibujante de historietas **Grant Morrison** interpretaría que “éste sería un medio muy especializado de arte, donde habitan cosas muy raras, talento e

177 Groensteen, T. (2000). *Comics & culture: Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press.

178 Molina Foix, V. (2009). *Dibujos animados*. Revista Tiempo. Grupo Zeta. Recuperado de <http://www.tiempodehoy.com/espana/dibujos-animados> [2017, mayo 5].

179 Marín, K. (2008). *La vida me viene grande: entrevista a Jaime Rosales*. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2008/03/02/ultima/1204412402_850215.html [2017, mayo 5].

imaginación”.¹⁸⁰ Por tanto, en lo concerniente a las estimaciones del medio, quedaría constatado que existen opiniones para todos los gustos, contraponiéndose aquellos que profesan y defienden sus posibilidades¹⁸¹ frente a los que las menosprecian. En este último grupo también figurarían algunos dibujantes de cómics, ya que sería corriente que muchos de ellos subestimen su propio trabajo. Ya en los inicios del medio, **Rodolphe Töpffer** llegaría a describirse como un mediocre escritor y un más que modesto pintor; siendo consciente de su falta de talento, pensó que destacaría mediante la unión de ambas cualidades. Actualmente varios profesionales del medio seguirían compartiendo este razonamiento y, por ejemplo, el historietista español **Jan** (nombre real **Juan López Fernández**) no consideraría que su trabajo pueda compararse al de un buen dibujante o escritor, indicando que “el cómic es un arte menor... los hacemos o leemos porque nos gusta, pero es prescindible”.¹⁸² Este punto de vista más iconoclasta suele achacarse a una herencia derivada de las vicisitudes con las que se habría enfrentado el cómic a lo largo de su historia, asumiéndose como un producto que viene desde abajo y que se encuentra al margen de las instituciones oficiales. En lo concerniente a este tema el dibujante de cómics **Frank Miller** reflexionaría sobre el poco aprecio con el que muchos de sus colegas hablan de su propio trabajo y criticaría este auto-sabotaje, entendiendo que es una creencia derivada de prejuicios sociales y llegando a describirla como la “enfermedad de la baja autoestima”.¹⁸³ Bajo este punto de vista, el reconocimiento del cómic se habría visto perjudicado por la consolidación y extensión del sistema del arte; ya que, en el

180 Matos, D. (2010). *V de Vigilantes: el noveno... ¿arte?*. Zona negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-3/> [2017, mayo 5].

181 Altarriba, A. (2015). *Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba*. Temática: carta abierta a Vicente Molina Foix. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

182 Caballero, M. & Jan. (2010). *Jan, autor de Superlópez*. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/noticias/buenos-dias/Jan-autor-de-Superlopez/874> [2017, mayo 5].

183 Eisner, W., Miller, F. & modera Brownstein, C. (2006). *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma.

seno de la alta cultura, se tiende a rechazar los productos cuyos orígenes serían puramente industriales (independientemente de su valoración estética o semiótica).¹⁸⁴

La creación del cómic estaría directamente relacionada con la cultura de masas y, por tanto, vinculada a las características que componen la sociedad en la que se integran. Ya sea para no contrariar al conjunto de sus lectores o sufrir los efectos de la censura, las historietas que no se ceñían a los valores sociales imperantes no afloraban a la superficie. Por tanto, el medio padecería de una serie de condicionamientos, plegándose a diversas exigencias en relación con el entorno al que pertenece; así como a la coordenada histórica de la que depende. En lo concerniente a este tema, el filósofo **Theodor Adorno** señalaría que “este sometimiento sería a menudo contraproducente, degradándose el mensaje cultural y haciendo que el resultado tienda a asimilarse como una pura mercancía de entretenimiento”.¹⁸⁵ De ahí que la industria del cómic aplicara una ideología tradicional, conservadora e inmovilista durante la mayor parte de su historia; habiendo sido necesaria una evolución social para que se pudieran abordar nuevos contenidos.¹⁸⁶ Por ejemplo, el género de historietas homosexuales no vería la luz hasta los años ochenta, conforme fue aceptándose por la cultura oficial de aquel entonces. Del mismo modo, solo en las últimas décadas se habrían empezado a impulsar historietas donde las mujeres desempeñan un rol más independiente y feminista, desarrollando personalidades complejas y mostrando una psicología propia.¹⁸⁷ La naturaleza del medio haría que esta forma de actuar tuviera sentido, porque así se garantizan una gran parte de las ventas y siguiendo los avances culturales se consigue que la industria no quede estancada. De esta

184 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

185 Adorno, T. (1992). *Teoría de la estética*. Barcelona: Taurus.

186 Vázquez de Parga, S., seudónimo de Valdés, S. (1998). *El cómic gay*. Colección Biblioteca del Dr. Vértigo. Nº 17. Barcelona: Ediciones Glénat.

187 Aguilera, R. & Díaz, L. (1989). *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*. Sección Novias eternas, chicas y mujeres. Suplemento de Gente. Madrid: Diario 16.

manera, no solo se revitalizaría el mercado de la historieta, sino que se recuperan y reciclan elementos característicos del cómic tradicional; dándoles un nuevo uso en la actualidad. Es el caso del cómic sobre criminales y gánsteres, que tuvieron mucho éxito durante los años cuarenta y cincuenta, luego ocuparon un espacio anecdótico y a día de hoy, volverían a ser publicados gracias a su renovada popularidad. Con el tiempo, mediante este sistema, el medio se habría visto forzado a superar muchas de sus limitaciones iniciales, integrando todo tipo de alternativas e impulsando que la historieta tradicional se adaptase a los nuevos formatos y contenidos. Un ejemplo representativo sería el género de superhéroes, creado hace más de setenta años para un público más ingenuo y que, con el tiempo, cambiaría para integrar un contenido más profundo e intelectual. Dado que el medio actúa como un espejo en el que queda reflejada la visión y pensamiento predominante de cada época, estas publicaciones también empezarían a utilizarse como una herramienta útil dentro de la sociología.

A finales de los años sesenta y principios de los setenta, se comenzarían a realizar varios estudios sociológicos sobre el cómic. El escritor **Umberto Eco** analizaría los medios de masas (entre los que se encuentra la historieta), concluyendo que son un reflejo de la sociedad donde se integran, de ahí que estas publicaciones puedan emplearse para describir la situación de una época. Por ejemplo, en *Para leer al Pato Donald* (realizada por **Ariel Dorfman** y **Armand Mattelart** en 1972), se realizaría un ensayo que analiza el mercado latinoamericano mediante las historietas publicadas por **Walt Disney**.¹⁸⁸ Las funciones del cómic en la sociedad también serían estudiadas por el escritor **Terenci Moix**, entendiendo estas publicaciones como uno de los principales entretenimientos de la clase media y enfocándolas desde un punto de vista derivado del marxismo. Los ensayos realizados por este escritor sobre las historietas integrarían un análisis donde se estudiaría: su evolución, qué significan para las masas, a

188 Dorfman. A. & Mattelart. A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo XXI.

quién se dirigen, etc. De ahí interpretaría que, bajo el criterio de su estudio, se pueden asumir como “poesía de la imagen” tanto las obras del artista **Pierre-Auguste Renoir** o del director **Serguéi Eisenstein** como las tiras de *Li'l Abner* (realizada por **Al Capp** en 1934) y los cómics de *Flash Gordon* (realizados por **Alex Raymond** de nuevo en 1934).¹⁸⁹ Por su parte, el intelectual **Oscar Masotta** afirmaría que “a través del cómic, se produce un verdadero intercambio cultural porque se leen obras producidas en el extranjero y de este modo, el medio contribuye a borrar las particularidades nacionales”.¹⁹⁰ Sin embargo, también señalaría que “esta universalización puede ser empleada por los países más desarrollados para ejercer su influencia en otros lugares del mundo”. A partir de los años noventa la historieta se convertiría en un recurso habitual dentro del campo interdisciplinario de los estudios culturales (siendo empleada para, por ejemplo, estudiar movimientos artísticos como el Dadaísmo).¹⁹¹ Actualmente, gracias a que se estarían erosionando las grandes distinciones que tradicionalmente separaban las obras de alta y baja cultura, se empezarían a desarrollar nuevos estudios donde se plantea: por qué fueron excluidos los cómics de la historia del arte durante la mayor parte del siglo XX, qué significa que su producción esté ahora más estrechamente alineada con el mundo artístico, cuál es su relación sociológica, etc.¹⁹²

En la sociedad occidental contemporánea, la mayor parte de los profesionales coincidirían en que el cómic estaría viviendo un momento excepcional, aventajando en ciertos aspectos a otros medios creativos. El medio se aprovecharía de que, mediante las nuevas tecnologías, la población está siendo educada para asimilar de forma natural los mensajes que combinan elementos fragmentados y entremezclados. A esto se suma que, como se

189 Moix, T. (1968). *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera.

190 Masotta, O. traducción George Perry, G. & Aldridge, A. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. The Penguin Book of Comics. Buenos Aires: Paidós.

191 Thomas Inge, M. (1990). *Comics as Culture*. Estados Unidos: University Press of Mississippi.

192 Beaty, B. (2012). *Comic versus art*. Scholarly Publishing Division. University of Canadá: Toronto Press.

desmoronan las barreras entre los diferentes medios artísticos, éstos son prácticamente inseparables y no pueden entenderse unos sin los otros.¹⁹³ Gracias a que las historietas lograrían estar íntimamente ligadas a otras manifestaciones culturales, artísticas y técnicas; irían adquiriendo su propio espacio en centros especializados de información documental. Actualmente existiría un amplio número de bibliotecas con extensas secciones dedicadas a estas publicaciones (denominadas “comictecas” en el ámbito hispanohablante), así como museos fundados con el propósito de conservar y promocionar el mundo del cómic.¹⁹⁴ En la creciente incorporación de la historieta dentro de los espacios institucionales dedicados al arte, destacarían varios tipos de exposiciones: las de obras de arte donde las páginas de cómic figuran como un referente, las de piezas que versionan directamente ciertas historietas o se inspiran en elementos derivados del medio, las que estudian su recorrido histórico enmarcando viñetas y páginas de originales, las antológicas que se centran en autores o personajes concretos, etc.

- Las exposiciones que incluyeron el cómic como un referente a tener en cuenta para entender y explicar las obras de arte, habrían iniciado la inclusión de la historieta en espacios museísticos. La primera muestra que realizaría este ejercicio sería *Bande dessinée et Figuration narrative* (llevada a cabo por los comisarios **Pierre Couperie** y **Claude Moliterni**, en el Museo de Artes Decorativas de París, 1967), donde se equipararían viñetas y páginas de cómics con la denominada “figuración narrativa” (movimiento que marcó los años sesenta en París y que se nutriría de las imágenes de comunicación de masas bajo

193 Capdevila, F., García, S., Galvañ, A. & Rubín, D. (2016). *En España no hay industria de cómics, aunque haya gente que viva de ello*. Radio 3. Cultura. Rteve. Recuperado de <http://www.rtve.es/radio/20160406/cultura16-jornada3-comics/1332226.shtml> [2017, mayo 5].

194 El cómic en el mundo. *Lista de museos*. Anexo de datos de interés sobre el cómic.

un discurso político comprometido; el concepto fue creado por **Gérald Gassiot-Talabot** durante la exposición *Mythologies quotidiennes*, en el Museo de Arte Moderno de París, 1964).¹⁹⁵ A ésta le sucederían exposiciones como *Splat, Boom, Pow!* (en el Whitney Museum de Nueva York, 1983) o *Art et Innovation dans la Bande Dessinée Européenne* (en el Museo de Arte Contemporáneo de Gante, Bélgica, 1987). Hoy en día incluso habría galerías donde se muestran objetos de un periodo concreto y que, para explicarlos, utilizan cómics cuyo argumento se sitúa en dicho periodo; es el caso de *Prehistoria y cómic* (en el Museo de Prehistoria de Valencia, 2016).¹⁹⁶

- En cuanto a las exposiciones de piezas que versionaron directamente ciertas historietas o se inspiraron en elementos derivados del medio, servirían para analizar la influencia del cómic como cultura de masas dentro del discurso artístico y dar a conocer su relación. La muestra más representativa sería *High & Low: Modern Art & Popular Culture* (en el MoMA de Nueva York, 1992) y un ejemplo más contemporáneo la *KABOOM! Comic in der Kunst* (organizada por el Weserburg Museum en colaboración con el Instituto Cervantes de Bremen, Alemania, 2013).¹⁹⁷ Hoy en día el cómic y otros elementos derivados del medio habrían ejercido una importante influencia en el trabajo de muchos artistas, es el

195 Molins, J. (2010). *La figuración narrativa: París 1960-1972*. Crítica. Cuaderno de arte y de viajes. Recuperado de <http://www.javiermolins.com/figuracion-narrativa.asp> [2017, mayo 5].

196 Agencia Europa Press. (2016). *La muestra de «Prehistoria y cómic» trae a Valencia 100 tebeos del siglo XX y XXI*. Cultura. Levante: el mercantil valenciano. Recuperado de <http://www.levante-emv.com/cultura/2016/06/13/muestra-prehistoria-comic-trae-valencia/1431200.html> [2017, mayo 5].

197 Pons, A. presenta Matilla, J.M. (2017). *Y Superman entró en el museo: el arte del cómic*. Conferencias. Museo del Prado. Recuperado de <https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/y-superman-entro-en-el-museo-el-arte-del-comic/2e4d8517-7678-487d-a7b1-7b2191d41c4e> [2017, mayo 5].

caso de **Takashi Murakami**, cuyas piezas serían claramente deudoras del manga y anime japonés (una gran parte presentadas en el Palacio de Versalles, 2010).

- Respecto a aquellas que estudian el recorrido histórico del cómic enmarcando viñetas y páginas de originales, lograrían que el medio protagonizara en solitario sus propias exposiciones. La primera en conseguirlo sería la *Opéra bulles* (en el Grande Halle de la Villette, París, 1992), donde se tratarían publicaciones de diferentes géneros que fueron representativas de la cultura de entretenimiento de por aquel entonces. La seguirían muestras donde se establecería un recorrido a lo largo de la historia del cómic, desde sus inicios hasta la actualidad, siendo el caso de la *Maitres de la Bande Dessinée Européenne* (en el CNBDI, Angulema, 2001) o la *Masters of American Comics* (en el Hammer Museum, Los Ángeles, 2006).
- En lo concerniente a las exposiciones antológicas que se centran en autores o personajes concretos, se habrían popularizado a raíz de muestras como *R. Crumb, Drawings and comics* (en el Museum Ludwig, ciudad de Colonia, Alemania, 2004) o *Hergé and Tintín exhibition* (en el Centro Georges Pompidou, París, 2006).¹⁹⁸ Actualmente existirían muchas galerías de este estilo y por ejemplo, el Museo Municipal de Kawasaki sería conocido por realizar exposiciones manga de gran calidad, lo cual también sucedería en numerosos museos regionales de Japón, donde se homenajea puntualmente a dibujantes nacidos o criados por la

198 Agencia Efe. (2006). *El centro Pompidou de París homenajea al padre de Tintín con una gran exposición: Hergé, uno de los grandes artistas del Siglo*. Cultura y Ocio. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2006/12/19/cultura/1166552261.html> [2017, mayo 5].

zona.¹⁹⁹ Aún con todo, en lo que respecta a países como España (donde la industria no es tan potente), sería ahora cuando los museos empezarían a plantearse abrir un espacio más permanente dedicado a las historietas y adquirir originales para sus colecciones permanentes; como ha ocurrido con la muestra *Valencia Línea Clara* (en el Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2016).²⁰⁰

Por tanto, que el cómic haya conseguido ocupar un lugar en las salas de los museos es todo un logro y un avance simbólico a tener en cuenta, ya que beneficia y dignifica la visión de este medio para el público.²⁰¹ Sin embargo, sería necesario recordar que la esencia de las historietas no descansaría de forma natural en una exposición de cuadros, ya que un cómic no puede entenderse sacando solo una viñeta o página del conjunto (excepto en los casos donde el total de la pieza se compone únicamente de esos elementos), sino que el medio solo sería comprensible una vez que está terminado el conjunto de la publicación y su historia puede ser asimilada por el lector. Precisamente para solucionar esta problemática, estaría popularizándose la práctica de que sean los propios museos quienes financien estas publicaciones, encargando historietas completas para promocionar su contenido y algunas de sus exposiciones más representativas. El Museo Louvre de París sería pionero en llevar a cabo esta iniciativa con la muestra *Le Louvre invite la bande dessinée*, exhibiendo el trabajo de varios dibujantes de cómic franco-belgas en salas adyacentes a los cuadros de **Leonardo da**

199 Bernabé, M. (2016). *Extracto de charla mantenida con Marc Bernabé*. Temática: el manga como arte e industria. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

200 Garsán, C. (2017). *Tras los pasos de Valencia: el Museo del Prado se rinde al cómic*. Culturplaza. Recuperado en <http://www.valenciaplaza.com/tras-los-pasos-de-valencia-el-museo-del-prado-se-rinde-al-comic> [2017, mayo 5].

201 Roca, P. (2016). *Extracto de charla mantenida con Paco Roca*. Temática: el cómic como arte y la BD francesa. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

Vinci.²⁰² Por tanto, algunos de los ejemplos más destacables de cómics patrocinados por los propios museos serían: *Glacial Period*, *Rohan at the Louvre*, *Les Sous-sols du Révolu*, *Aux heures impaires*, *Le Ciel au-dessus du Louvre* (encargo del Louvre a **Nicolas de Crécy**, **Hirohiko Araki**, **Marc-Antoine Mathieu**, **Eric Liberge**, **Bernar Yslaire** y **Jean-Claude Carrière** en 2006, respectivamente),²⁰³ *Dalí* (encargo del Centro Georges Pompidou a **Edmond Baudoin** en 2013),²⁰⁴ *Mitos del pop* (encargo del Thyssen-Bornemisza a **Miguel Ángel Martín** en 2014),²⁰⁵ *El Bosco: el tríptico de los encantados* (encargo del Prado a **Max**, nombre real **Francesc Capdevila**, en 2016),²⁰⁶ *El perdón y la furia* (encargo del Prado a **Antonio Altarriba** y **José Antonio Godoy** en 2017),²⁰⁷ etc. Gracias a la suma de todos estos impulsos culturales, también se habría facilitado la inclusión de la historieta dentro de un mercado artístico más exclusivo, tratando los originales de cómic como objetos únicos de interés para los coleccionistas. Al igual que ocurre con las obras de arte, este sería un material disponible en prestigiosas casas de subastas, dándose eventos representativos como los realizados por Artcurial en París y Hong Kong o Christie's en Londres.²⁰⁸ Como aún no existiría una oferta masiva de este producto, es corriente que se revalorice el número de obras

202 Ortega, F. (2012). *La madurez del cómic europeo: entrevista a Félix Vega*. Cultura. Capital Online. Recuperado de <http://www.capital.cl/cultura/2012/11/22/39172/la-madurez-del-comic-europeo> [2017, mayo 5].

203 Amón, R. (2009). *El cómic toma el Louvre*. Cultura. Arte. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/01/22/cultura/1232629603.html> [2017, mayo 5].

204 Roure, B. (2013). *Dalí par Baudoin*. Bodoï. Recuperado de <http://www.bodoi.info/dali-par-baudoin/> [2017, mayo 5].

205 de las Heras Bretín, R. (2016). *El cómic puede ser todo un arte ¿o era al revés?*. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2016/02/17/actualidad/1455726777_774171.html [2017, mayo 5].

206 Agencia Efe. (2016). *El Prado presenta un cómic basado en las obras de El Bosco*. Cultura. La Vanguardia. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20160504/401554980103/un-comic-de-max-para-celebrar-el-v-centenario-del-bosco-en-el-museo-del-prado.html> [2017, mayo 5].

207 Agencia Efe. (2017). *Keko y Altarriba dialogan con Ribera*. Artes. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2936137/0/keko-altarriba-ribera-comic-museo-prado-perdon-furia/> [2017, mayo 5].

208 Marín, A. (2016). *La burbuja del cómic: los precios de las viñetas se disparan*. El País. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2016/03/28/icon/1459176829_733902.html?id_externo_rsoc=TW_CC [2017, mayo 5].

disponibles y en lo concerniente al precio, los autores europeos se situarían por delante de los estadounidenses. Esto se debe a que, mientras que los primeros suelen producir sus trabajos como “autores completos” (todas las funciones gráficas recaen en la misma persona), los segundos tienden a desarrollar su labor en cadena (el trabajo depende de un equipo bastante extenso que se divide las tareas) y los coleccionistas prefieren adquirir piezas realizadas únicamente por su dibujante favorito. A este respecto, despuntaría la venta de originales del personaje *Tintín* de **Hergé**, batiendo en varias ocasiones el record económico otorgado a un original, ya sea por: una portada (*Tintín en América* de 1932, vendida por 1,3 millones de euros en 2012), una guarda (*34 escenas de Tintín* de 1937, vendida por 2,65 millones de euros en 2014) o una página (la número 26 de *Objetivo: la Luna* de 1954, vendida por 1,55 millones de euros en 2016).²⁰⁹ Del mismo modo, también habrían incrementado exponencialmente su valor las primeras ediciones, las publicaciones antiguas y las historietas de mayor relevancia histórica. El caso más representativo sería el del primer número de *Action Comics* (editado en 1938), donde figura la primera aparición de *Superman* y que, de 2010 en adelante, fue vendido en múltiples ocasiones por precios desorbitados.²¹⁰ A raíz de estas ventas, se empezaría a interpretar que los valores registrados se asemejan a los del mercado tradicional de las obras de arte, por lo que también se jugaría con la especulación y es preciso valorar el origen e itinerario seguido por un original.²¹¹ De ahí que estén dándose situaciones curiosas

209 Agencia Efe. (2016). *Una página de un cómic de Tintín logra, en subasta, un récord de 1,55 millones*. Cultura. El Diario. Recuperado de http://www.eldiario.es/cultura/pagina-Tintin-lograen-subasta-millones_0_581992157.html [2017, mayo 5].

210 Agencia Efe. (2010). *Un cómic de Superman se convierte en el más caro de la historia*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2010/02/23/actualidad/1266879601_850215.html [2017, mayo 5].

211 Langlois, J. & Peces, J. (2014). *Tintín bate el record mundial de venta de cómic en una subasta pública*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/05/26/actualidad/1401108642_633727.html [2017, mayo 5].

impensables hace unos años, como que el precio de las historietas usadas para hacer un collage pueda superar al de la propia obra artística donde se integran.²¹²

Al final, cualquier forma de expresión respondería a intereses o motivaciones que conciernen a las personas y que éstas necesitan descifrar, dando a conocer los procesos sociales y sus motores de cambio. El cómic, como sucede con otras disciplinas, integraría diferentes formas de expresión moral y sensibilidades: mientras que unas publicaciones parecen puramente comerciales y responden a la ideología del sistema, otras otorgan respuestas alternativas y más culturales. Sin embargo, todas ellas describirían las luchas sociales que caracterizan a las personas en un periodo concreto, constituyendo su imaginario en el diálogo inter-comunicativo y creativo.²¹³ De este modo, la historieta puede sumarse a cualquier acción sensible que profundice en la narración, que refuerce el contacto y alimente el diálogo entre la gente, la obra y su autoría. Por tanto, el cómic tomaría su propia responsabilidad dentro de la comunicación, acercando este medio al público y facilitando la comprensión de un contenido enriquecedor y característico de su marco sociocultural.

En definitiva, en este apartado quedaría evidenciado que: el cómic realiza un servicio único e insustituible, llegando a ocupar, por derecho propio, su espacio particular como medio de expresión y comunicación visual.

212 Peña, A. (2013). *Crea una escultura con más de 23.000 euros en cómics, sin saberlo*. Fancueva. Recuperado de <http://www.fancueva.com/comic/crea-una-escultura-con-mas-de-23-000-euros-en-comics-sin-saberlo-frikada-de-la-semana/> [2017, mayo 5].

213 Vila, M. (2015). *Extracto de charla mantenida con Marika Vila*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

2.2.3 Utilidad y finalidad

“Tengo la impresión de que el cómic ha pasado de ser un icono del analfabetismo a uno de nuestros últimos bastiones del alfabetismo.” (Spiegelman, A., 1995)²¹⁴

Toda historieta comparte la función esencial de contar una o varias historias y para ello, se emplearían varios recursos que caracterizan y definen la singularidad del medio. Con el ánimo de desempeñar dicha función y ejecutar correctamente la obra, al igual que sucede con otros medios principalmente narrativos, sería indispensable que se cumplieran dos objetivos esenciales: la trama debe ser comprensible (los lectores tienen que ser capaces de entender o deducir lo que se está contando) y resultar persuasiva (al público tiene que importarle y llegar hasta el final).²¹⁵ El objetivo es que la información suministrada pueda descifrarse mediante la lógica y la interpretación adecuada de los recursos combinados, tanto los que tienden a ser más intuitivos y directos (el dibujo) como aquellos que suelen necesitar de una reflexión más meditada (el texto).²¹⁶ Habiéndose vinculado íntimamente a los procesos sociales, la evolución del cómic dependería de su comprensión tanto por parte de los profesionales del medio como de los propios lectores; relación definitoria y sentido último de la historieta.²¹⁷

Más allá de su cometido principal, estas publicaciones habrían evolucionado con el paso del tiempo y gracias al desarrollo de obras pioneras en diferentes aspectos conceptuales, su utilidad también conseguiría experimentar importantes cambios. Actualmente convivirían los

214 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

215 McCloud, S. (2007). *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

216 Cepeda, L. & Moebius (1978). *Charlando con Moebius*. Nº 11. Revista Totem. Madrid: Nueva Frontera.

217 Acevedo, J. (1987). *Para hacer historietas*. Madrid: Popular.

cómics tradicionales y aquellos más experimentales (que buscan nuevos planteamientos estéticos), por lo que el medio abarcaría una gran cantidad de obras diferentes.

Durante las distintas épocas, las historietas habrían desempeñado todo tipo de funciones y a continuación se destacan cuáles serían algunas de las más extendidas y popularizadas: estética, ideológica o crítica, nostálgica, didáctica, sociocultural, propagandística, mercantil, imaginativa.

- **Función estética:** El cómic sirve como vehículo de expresión, de necesidades interiores y sensibilidades emocionales. La forma y lenguaje característico de las historietas habría facilitado que el medio tenga su propia apariencia visual; la cual derivaría en una estética pop que también se adaptaría en las diferentes ramas del diseño: moda, decoración, escenografía, instalaciones, etc.
- **Función ideológica o crítica:** El cómic sirve para transmitir o reprobar los pensamientos de un movimiento: social, político, religioso, etc. Por su parte, el escritor **Terenci Moix** mostraría su deseo de que los cómics fueran útiles a una ideología más progresista, considerando que suelen estar al servicio de una máquina opresora y que se usan como un medio alienatorio. Sin embargo, en muchas ocasiones la historieta también llegaría a exceder los límites de la censura, manifestando su intención subversiva. Por ejemplo, ya en el proto-cómic de *Max und Moritz* (realizada por **Wilhelm Busch** desde 1865) se hacía un ejercicio de humor negro narrado en verso y se ponían en tela de juicio varios temas que en la época eran tabú: la estructura familiar, la situación política, el carácter anodino de los oficios tradicionales, etc. A día de hoy el medio habría

llegado a ser utilizado como símbolo representativo de la libertad de expresión y de los ideales morales de toda una nación, abanderando el rechazo a la violencia y a los ataques extremistas.²¹⁸

- **Función nostálgica:** El cómic sirve para evocar un recuerdo de la infancia, ya que, normalmente, es cuando estas publicaciones suelen consumirse por delante de otras. En estos casos, la historieta aludiría al motor del gusto más primario, interpretándose como una pieza melancólica que rememora tiempos pasados más sencillos. Aunque el prejuicio de asociar el cómic únicamente con lecturas infantiles estaría desapareciendo, la gran mayoría del público adulto que consume historietas empezarían a leerlas en su niñez y, por tanto, ya desde entonces, se habrían sentado las bases que les harían querer seguir disfrutando del medio.
 - **Función didáctica:** El cómic sirve para estimular el pensamiento lógico y enriquecer las posibilidades narrativas, siendo un instrumento eficaz para entrenar la mente en su capacidad de relacionar el dibujo y el texto. Además, sería un canal por el que se comparte información, se desarrolla una comunicación y se facilita la introducción a la lectura. **Rodolphe Töpffer** ya pronosticaría que “la historieta ejerce su atractivo especial sobre las masas, un público al que se puede pervertir y que por lo mismo, es particularmente deseable ayudar a educar”.²¹⁹
- De ahí que estas publicaciones también hayan sido abordadas como un objeto de

218 Martins, A. (2015). *Ataque a Charlie Hebdo: ¿debe haber límites a la libertad de expresión?* Las doce víctimas del ataque a la revista Charlie Hebdo en París. BBC Mundo. Recuperado de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/01/150108_paris_charlie_hebdo_caricaturistas_testimonio_am [2017, mayo 5].

219 Masotta, O. traducción George Perry, G. & Aldridge, A. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. The Penguin Book of Comics. Buenos Aires: Paidós.

estudio, de las ciencias sociales y de la comunicología en especial, instaurándose como una herramienta beneficiosa para el profesorado.²²⁰ Hoy en día el análisis formal de las historietas buscaría que los estudiantes llegaran a asumir su lenguaje, con el fin de emplearlo en las aulas para facilitar la comprensión de datos complejos. A partir de su implementación, se lograría mejorar el proceso pedagógico de la enseñanza; por lo que es muy útil para instruir a discapacitados, gente con problemas de aprendizaje y dificultades comunicativas.²²¹

- **Función sociocultural:** El cómic sirve para divulgar el entorno, la época y contexto histórico; influyendo en grupos sociales y transmitiendo los ideales de unas civilizaciones a otras. A este respecto, el profesor **Herbert Marshall McLuhan** propuso estudiar las tiras de cómic como “paisajes morales que expresan toda una serie de motivos e impulsos locales”, subrayando su valor intrínseco como fiel reflejo del pensamiento cultural de una época concreta.²²² Hasta tal punto que, en ocasiones, incluso habría sido entendido como un medio perjudicial; hasta el punto de ser el detonante de que cundiera el pánico en la población americana de los años cincuenta. Por aquel entonces, llegaría a extenderse la idea de que las historietas eran una forma de lectura muy inferior, atribuyéndoles la causa de la violencia, drogadicción y homosexualidad entre los jóvenes. Esta opinión vendría generada por el libro *La seducción del inocente*

220 Sotelo, M.A. (2013). *La historieta como objeto de estudio*. Revista de pensamiento crítico latinoamericano. N° 17. Pacarina del Sur. Recuperado de <http://www.pacarinadelsur.com/home/pielago-de-imagenes/830-la-historieta-como-objeto-de-estudio> [2017, mayo 5].

221 Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramienta pedagógica en el aula*. Conferencia en las Jornadas de Narrativa Gráfica de Jerez de la Frontera., Cádiz. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf> [2017, mayo 5].

222 Cruz, M. (2011). *Maestros del Comic, el noveno arte: de William Hogarth a Chris Ware*. Testaferro. Casatinta. Recuperado de http://outchiding53.rssing.com/chan-23689175/all_p2.html [2017, mayo 5].

(realizado por **Fredric Wertham** en 1954) y las acciones de un subcomité del Senado para la investigación de la delincuencia juvenil; cuya propaganda alarmó a muchos padres de la época y ayudó a que se llevara a cabo una investigación del Congreso de los Estados Unidos. De ahí surgiría la instauración en las historietas del controvertido *Comics Code Authority* (sello que indicaba un tipo de censura). La investigación realizada en dicho libro empezó a rebatirse durante los años siguientes a su publicación y actualmente huelga decir que estaría más que desacreditado.²²³ Aun así, campañas similares se produjeron durante el siglo XX en Holanda, Alemania y Gran Bretaña; achacando al cómic todo tipo de males sociales (el partido comunista se valdría de ello para proclamar tanto la defensa de la infancia como el orgullo de la cultura autóctona frente a la influencia estadounidense).²²⁴

- **Función propagandística:** El cómic sirve para promocionar un mensaje publicitario y para informar sobre un objeto, noticia, evento, etc. Al igual que ocurre con la función didáctica, el medio haría comprensible y asimilable un mensaje que da a conocer al lector. A este respecto existirían muchos casos representativos, como cuando tuvo lugar la Segunda Guerra Mundial y se impulsó el sentimiento patriótico de forma masiva mediante las aventuras del *Capitán América* (realizadas por **Joe Simon** y **Jack Kirby** desde 1941); una publicación patrocinada por el propio presidente de los Estados Unidos.²²⁵ Otro ejemplo más

223 Tilley, C. (2012). *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications that Helped Condemn Comics*. Information & Culture: A Journal of History. Estados Unidos: University of Illinois.

224 Baker, M. (1992). *A haunt of fears: the strange history of the British horror comics campaign*. Mississippi: University Press.

225 Ramírez, J.A. (1997). *Historia del arte: el mundo contemporáneo*. Madrid: Alianza.

anecdótico pero contemporáneo, sería la historieta sobre la seguridad nacional creada por el Gobierno Chino, donde se alertaría a las mujeres del peligro que conlleva salir con extranjeros que pueden actuar como espías.²²⁶

- **Función mercantil:** El cómic sirve como un producto comercial y todo su *merchandising* forma parte de la facturación derivada del medio. Muchos personajes que surgieron de las historietas serían explotados como marca e icono, figurando en el imaginario colectivo del público y manteniendo en vigor su popularidad. En muchas ocasiones, tanto el negocio de los bienes y servicios con marcas licenciadas como la cesión de derechos para películas y demás producciones, darían mayores beneficios que las propias publicaciones. A día de hoy ciertos géneros de cómic estarían de moda, incrementándose sus ventas.
- **Función imaginativa:** El cómic sirve para compartir el talento del autor e inspirar al público, descubriendo nuevos mundos e ideas. No solo fomentaría la creatividad, sino que resultaría útil en otros campos artísticos y laborales. Existen muchos casos anecdóticos a este respecto, como la inspiración que encontró un ingeniero holandés en el cómic *Tintín: el tesoro de Rackham el rojo* (realizado por **Hergé** en 1943) para diseñar un submarino individual y funcional con forma de tiburón (se encuentra en el Museum Planetarium Johannes Postschool de Rijsoord, Holanda).²²⁷

226 Agencia Reuters. (2016). *China alerta a sus mujeres del peligroso amor con extranjeros mediante un cómic*. Campaña del Gobierno Chino sobre espionaje. Internacional. El Periódico. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/internacional/china-alerta-mujeres-peligro-salir-extranjeros-espias-5072713> [2017, mayo 5].

227 Van der Krol, F. (2016). *Droom komt uit met Kuifjes haaienduikboot*. Nieuws 15. Woensdag 2 november. Rijsoord: De Gelderlander.

Actualmente las funciones descritas continúan en vigor, pero no serían exclusivas de estas publicaciones, siendo también aplicables a otros medios de comunicación de masas. Sin embargo, más allá de su función principal, el cómic poseería sus propias ventajas e integraría rasgos concretos que benefician tanto a los lectores como a los mismos autores.

Hace años, las historietas eran denominadas el “cine de los pobres”, del mismo modo que, en sus orígenes, el cine fue conocido como el “arte de los pobres” (en ambos casos haciendo referencia a su disponibilidad económica).²²⁸ Esta apreciación se debe a que, desde sus inicios, el cómic profesional se habría caracterizado por ser accesible para la mayoría; buscando conseguir una reproducción y distribución masiva de sus productos. Por eso, el proceso implicaría una compleja red de interrelaciones, ya que el autor no conforma el mensaje siguiendo únicamente sus propios intereses, sino también de acuerdo con las modas y el mercado contemporáneo. En lo concerniente a este tema **Umberto Eco** expuso que “el producto debe agradar al cliente, ser deseable y no ocasionar problemas, consiguiendo inducir a un recambio progresivo”.²²⁹ Normalmente se trataría de un procedimiento sumamente significativo, porque determina el establecimiento de una cultura basada fundamentalmente en la capacidad de consumo del público. Es decir, se necesitaría satisfacer en todo momento las exigencias de una audiencia masiva, lo que implica atenerse a unas normas en cuya elaboración ha intervenido y cuyo interés debe ser compartido por un grupo mayoritario. De ahí que, en mayor o menor medida, el promotor deba amoldar el mensaje a los deseos y gustos de los receptores; porque, de otro modo, correría el riesgo de que su producto no tenga éxito y sea rechazado. Por tanto, se establece una compleja red de relaciones y dependencias, que respondiendo a lo que el sociólogo **Bernard Berelson** considera un mecanismo de

228 Jiménez, J. (2013). *Jaime Martín: el cómic es el cine de los pobres*. Cultura. Rteve. Recuperado de <http://www.rtve.es/noticias/20130201/jaime-martin-comic-cine-pobres/605837.shtml> [2017, mayo 5].

229 Eco, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.

retorno, se gravaría sobre el contenido. De este modo, la industria del cómic se habría especializado en explotar sus publicaciones, dando prioridad a los géneros que están más de moda y abaratando costes en la producción, con el objetivo de distribuir ejemplares asequibles y conseguir un mayor número de ventas. En consecuencia, el consumo de las historietas tiende a aumentar en países que acaban de experimentar etapas de dificultad social. Por ejemplo, en Estados Unidos el cómic despegaría tras La Gran Depresión (iniciada por el Crack de 1929) y en países como Japón o España lo haría durante sus respectivas posguerras. Otro caso parecido sería el de Argentina o México, donde la venta de historietas florecería en momentos de crisis, siendo mucho menor cuando se alcanzan unos mínimos estándares económicos. Históricamente, en el momento en el que aumenta la capacidad adquisitiva de la población y se alcanza el estado del bienestar, suele sustituirse el consumo regular de estas publicaciones por otras diversiones más inmediatas (cine, televisión, videojuegos, etc.).²³⁰ Por eso, aunque los distintos tipos de historietas pueden reflejar diferentes precios, la industria siempre procura suministrar formatos más asequibles (como ocurre con los cómics de grapa, las recopilaciones de colecciones completas en tomos y las ediciones en diferentes tamaños), con el ánimo de resultar accesible a un público mayoritario.

Al final, los historietistas profesionales habrían visto que una de las grandes ventajas del cómic es que, como su producción suele ser barata, es uno de los medios más experimentales y que más innova cada poco tiempo.²³¹ A esto se suma que resultaría una herramienta ideal si se pretende mostrar visualmente una historia completa y no se tienen grandes recursos para llevar a cabo el proceso. Es decir, el medio proporcionaría una gran variedad de posibilidades

230 Rubín, D. (2014). *La industria del cómic*. The Watcher and the Tower. Recuperado de <https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/01/26/la-industria-del-comic/> [2017, mayo 5].

231 Roca, P. (2016). *Extracto de charla mantenida con Paco Roca*. Temática: el cómic como arte y la BD francesa. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

y parte de su encanto inherente, es que permitiría contar la historia sin necesidad de grandes producciones.²³² A este respecto, un caso representativo sería que algunos de los primeros videojuegos necesitaron ir acompañados de historietas, ya que los rudimentarios gráficos requerían de un añadido visual que contextualizase lo que se veía en la pantalla. Por ejemplo, el cartucho de *Yar's Revenge* (el videojuego original más vendido por la compañía *Atari INC*, diseñado por **Howard Scott Warshaw** en 1982) sería pionero en abarcar una compleja historia previa, la cual iría explicada en el cómic de ciencia-ficción *The Qoyile Ultimatum!* (realizado por **Hope Shafer, Frank Cirocco, Ray Garst y Hiro Kimura**).²³³ Al contrario de lo que ocurre con otros medios de comunicación que suelen requerir de una elaboración mucho más compleja (ya que emplean materiales o aparatos digitales para los que se necesita un cierto presupuesto), en última instancia, un cómic siempre puede realizarse mediante elementos muy sencillos (en su forma más básica, con lápiz y papel). Además, en el caso concreto de estas publicaciones, el uso de herramientas tan esenciales no implicaría que la calidad y comprensión de la trama se vea limitada, porque permiten que mediante una ejecución simple también sea posible mostrar un contenido complejo. Esto otorgaría al dibujante de cómics una gran comodidad en la resolución de su trabajo, pudiendo configurar escenas imposibles que, en muchas ocasiones, solo dependerían de su propio talento gráfico.

En definitiva, en este apartado quedaría estipulado que: aunque la historieta resultante tenga una ejecución simple y económica, así como un precio asequible de venta al público, esto no implica que el contenido y su calidad vayan a verse afectados.

232 Díaz, H. (2016). *El cómic me permite contar la historia que quiero sin grandes producciones: entrevista a Javier de Castro*. Castilla y León. ABC. Recuperado de www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-comic-permite-contar-historia-quiero-sin-grandes-producciones-201605160840_noticia.html [2017, mayo 5].

233 Penn, Z. (2014). *Atari: Game Over*. Documental. Estados Unidos: Lace Digital Media Sales.

2.2.4 Bagaje elitista

“Hay dos modos de escribir cuentos: uno en capítulos, líneas y palabras, lo llamamos literatura... otro mediante una sucesión de imágenes y a éste lo llamamos cuento en imágenes”. (Töpffer, R., 1845)²³⁴

En el Siglo XIX, se llamaban “cuentos en imágenes” a las publicaciones donde los dibujos caricaturescos se combinaban con textos al pie y formaban una secuencia; es el caso de *Les amours de M. Vieux-Bois* (realizado por **Rodolphe Töpffer** en 1827). Ya entonces, este caricaturista suizo no publicaría sus obras inmediatamente, debido a que la censura social ejercería una gran presión sobre todo aquello relacionado con el humor gráfico y temía manchar su reputación. Sin embargo, animado por **Goethe**, terminaría sacándolas al mercado una década después, ya que se convencería de que estos antecedentes de las historietas también ejercían un cometido social relevante y merecían ser tenidos en cuenta. A este respecto, en el estudio realizado por **Ernst Gombrich** sobre **Töpffer** expondría que los cuentos en imágenes raramente preocuparon a los doctos y que pasaron inadvertidos para la crítica de arte, pero consiguieron ejercer una atracción superior a la literatura.²³⁵ Por aquel entonces, dichas publicaciones se volverían populares porque eran más concisas y tenían una mayor claridad relativa, de ahí que atrajeran a un sector del público particularmente fácil de persuadir y cuya capacidad era deseable elevar (resultando una forma ideal de influir en el pueblo). En consecuencia, como los cuentos en imágenes eran dirigidos a un mayor número de inteligencias, se determinaría que bien podrían reemplazar otros medios creativos y comunicativos (en igualdad de condiciones, cuanto más directo sea un método con respecto al

234 Aparici, R. (1989). *Cómic y fotonovela en el aula*. Proyecto didáctico Quirón. Consejería de Educación y Cultura. Comunidad de Madrid: Ediciones de la Torre.

235 Gombrich, E. (1979). *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.

resto, mayor será su ventaja en una competición). De ahí que, aunque **Töpffer** publica sus primeros trabajos de forma anónima, la *Histoire de M. Cryptogame* traspasó fronteras; publicándose primero en Francia y luego en países como: Inglaterra, España y Estados Unidos (sería realizada en 1845 y después conocida como *The adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*). Por eso, aunque por aquel entonces un cuadro de **William Hogarth** solo podía verse en la National Gallery (Londres), los cuentos en imágenes de **Töpffer** consiguieron alcanzar una mayor difusión y reconocimiento generalizado; extendiéndose por gran parte de occidente.

A partir del siglo XX, cuando ya existía un auténtico desarrollo del cómic y se había incrementado su participación en el mercado internacional, los académicos comenzaron a prestar atención a este tipo de publicaciones. Uno de los primeros ensayos importantes sobre las historietas sería *The Comics* (realizado por **Coulton Waugh** en 1947); que fue elogiado como un estudio en profundidad de lo que, en aquella época, se consideraba una rama floreciente de la literatura popular.²³⁶ En este texto de largo alcance, se llevaría a cabo una recopilación exhaustiva del bagaje y de los elementos más característicos del medio, siendo pionero a la hora de hablar del cómic como reflector de los cambios sociales y ensalzándolo como una forma de arte dentro de la cultura de masas.²³⁷ Más adelante, sobre todo en los años cincuenta y sesenta, otros escritores también se sumarían a esta vertiente y realizarían estudios sobre el cómic, abordándolo desde diversos puntos de vista. A este respecto, destacaría la figura de **Umberto Eco**, que impartiría ponencias y publicaría textos sobre los medios de masas (entre los que se encuentra la historieta); determinando que son un reflejo de la cultura popular y, por tanto, que se dirigen a un público indiscriminado. En 1962 tendría lugar el Congreso del Instituto de Estudios Filosóficos (Roma), donde **Eco** presentaría los cómics de

236 Zurier, R. (1991). *Art Journal: Classy Comics*. New York: College Art Association.

237 Waugh, C. & Inge M. T. (1991). *The Comics. Studies in Popular Culture*. Mississippi: University Press.

Superman para su simposio sobre desmitificación e imagen; usando al personaje como ejemplo representativo de un mito moderno. Dos años después, recopilaría sus artículos en el libro *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, siendo éste el primer estudio de la historieta realizado desde un ámbito puramente académico. Para desarrollar el tema, tomaría como planteamiento una doble postura ante la cultura de masas: la de aquellos que la entienden como una caída irrecuperable de la verdadera cultura (los apocalípticos o aristócratas) y la de aquellos que consideran con optimismo que se está produciendo una regeneración cultural muy necesaria (los integrados o intelectuales).²³⁸ En esencia, el libro sería una recopilación y continuación de lo que **Umberto Eco** ya había escrito en prensa, un análisis sobre la influencia de los mitos modernos y el desarrollo de los medios de comunicación. Sin embargo, en esta ocasión, se generaría un intenso debate mediático, ya que muchos académicos entenderían que se estaba pretendiendo equiparar la cultura de masas con un ámbito más elevado e intelectual. La historieta no ocuparía siquiera la tercera parte del libro, pero, en ese momento, adquiriría una preponderancia desorbitada al interpretarse como una propuesta de introducir estas publicaciones en la universidad.²³⁹ Por su parte, **Oreste del Buono** apoyaría la publicación y más adelante, sería nombrado editor de la revista italiana *Linus*, donde se defendería a nivel internacional que el cómic es un medio artístico equiparable a otras producciones culturales. Durante los años setenta y ochenta se haría una extensa ampliación de la bibliografía académica y estudio de las historietas, aportándose un repertorio enciclopédico y sistemático de muestras sobre el medio.²⁴⁰ Los escritos de **Román Gubern** se basarían en el desarrollo científico de la lingüística, así como en la Teoría de la Comunicación y gozarían de una amplia difusión. De este modo, se llegaría a estudiar el lenguaje visual, discurso y terminología de las historietas; desarrollando un vocabulario muy

238 Eco, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.

239 Eco, U. & Lumley, R. (1994). *Apocalypse Postponed*. Perspectives. Indiana: University Press.

240 Gasca, L. & Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

completo y mostrando cuáles son sus diferentes formas de expresión (también se ilustrarían los resultados mediante ejemplos concretos).²⁴¹ Gracias a estas investigaciones, se abriría el camino para que muchos teóricos siguieran realizando análisis sobre el cómic, efectuando todo tipo de estudios culturales y desarrollando el tema desde distintos puntos de vista. Muchos de ellos se centrarían en los propios autores, como es el caso de los biógrafos **Benoît Peeters** o **Robert C. Harvey**, que mostrarían la vida de los dibujantes de cómics más populares tal y como suele hacerse con los artistas de otras vertientes. Gracias al desarrollo de textos académicos significativos sobre la historieta, la observación y crítica del cómic se convertiría en una actividad intelectual reconocida y a día de hoy, sería común tratar su vínculo con respecto al público y a la sociedad en general.

Actualmente todavía no habría demasiados estudios universitarios y artísticos dedicados íntegramente al cómic, sobre todo en comparación con los de otros medios creativos mucho más valorados en el marco sociocultural contemporáneo. Aunque esta carencia ya no sería tan exagerada como en el pasado, en gran medida, vendría dada por la naturaleza intersticial de la historieta. Es decir, se debería a que el medio habita entre departamentos y no termina de encajar en ninguno; ni en los de literatura (que se separan por ámbitos lingüísticos), ni en los de las artes visuales. A esto se suma que, últimamente, se estaría volviendo a identificar el medio con un tipo de obra literaria (como ya ocurrió en épocas anteriores); lo cual habría desencadenado que se desarrolle una creciente lista de investigaciones universitarias dentro de este departamento y donde se usaría el cómic como tema.²⁴²

241 Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.

242 García, S. (2010). *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri.

Hoy en día la historieta figuraría como una asignatura más en una gran cantidad de centros académicos, tanto privados como de titulación oficial. Por lo general, esto ocurre en las instituciones pertenecientes a países donde el medio está desarrollado como industria y su consideración más afianzada (Europa, América y Japón).

- En lo concerniente a Europa (sobre todo en países como Francia y Bélgica), se realizarían varios estudios teóricos y prácticos sobre cómic, haciendo hincapié en publicaciones importantes y en las biografías de los autores más míticos de la industria. A esto se suman las investigaciones llevadas a cabo desde múltiples disciplinas académicas: estudios asiáticos, literatura comparada, sociología, filosofía y estética, historia, educación, artes, etc.²⁴³ Sin embargo, una gran parte de dichas disciplinas no estarían dirigidas al medio propiamente dicho, sino que serían estudios centrados en sus respectivos campos y la historieta solo se entendería como un vehículo conceptual que se emplea durante su desarrollo (por ejemplo, no se ejercería un estudio sobre el cómic desde una órbita filosófica, sino un estudio de filosofía donde el cómic se emplea como objeto analítico).
- En cuanto América, existirían múltiples universidades con títulos de máster y grupos de investigación especializados en cómic. A estas facultades pertenecerían algunas de las bibliotecas de historietas más grandes del país e incluso del mundo. También habría instituciones académicas donde se imparte el grado en diseño de historietas (con una duración de tres años) y una gran variedad de escuelas que ofrecen cursos de cómic, dibujo humorístico y caricatura.

243 El cómic en el mundo. *Lista de universidades*. Anexo de datos de interés sobre el cómic.

- Respecto a Japón, los estudios sobre cómic estarían absolutamente regulados e integrados en la actividad académica, organizando congresos e impartiendo la asignatura en algunas de las universidades más prestigiosas del país. En este aspecto, destacaría la Universidad de Kyoto Seika, que sería pionera en la enseñanza del medio y responsable de la puesta en marcha de la primera facultad de manga del mundo. La titulación consistiría tanto en dirigir la formación de *mangakas* (dibujantes de manga profesional) como de editores de revistas (enlaces entre la editorial y los propios autores). En la actualidad, dentro de la Escuela de Estudios de Postgrado sobre Manga, se daría un máster de carácter práctico y otro puramente teórico, así como un programa de doctorado sobre teoría del manga.²⁴⁴

En países donde hay un desarrollo limitado de la industria del cómic, los estudios sobre este medio serían más marginales y normalmente no existiría una actividad académica sólida que los contemple. Es el caso de España, donde hacer historietas es una salida laboral minoritaria y, por tanto, una profesión que no tiene auténtica relevancia académica. Por eso, aunque es común que los dibujantes hayan realizado cursos y materias de arte, en lo que respecta al cómic en concreto, su conocimiento suele ser mayoritariamente autodidacta y no algo adquirido como parte de unos planes de estudio. Aun así, la versatilidad del medio habría permitido que se abriera paso en ciertos ámbitos universitarios y en ocasiones, su estudio se aplica convenientemente en distintas ramas: artes, periodismo, comunicación audiovisual, diseño, etc. Sin embargo, aunque puedan existir asignaturas donde se enseñen métodos y aspectos aislados de las historietas, normalmente, éstas carecen de un lugar fijo dentro del

244 Santiago Iglesias, J.A. (2016). *Extracto de charla mantenida con José Andrés Santiago Iglesias*. Temática: el manga como arte e industria. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

temario. Lo más habitual es que sean las academias especializadas quienes integren un aprendizaje bastante más exhaustivo y completo de estas publicaciones.

Debido a que, de un tiempo a esta parte, el mundo del cómic habría ido ganando en reconocimiento cultural, diferentes tipos de historietas empezarían a poder optar a premios de renombre. Actualmente existirían numerosos galardones exclusivos del medio, que además suelen ir acompañados de una suma económica importante y pueden estar dirigidos tanto a la obra como a la carrera del autor y su contribución a la evolución del medio.²⁴⁵ La mayoría de estos premios serían entregados en eventos y conferencias del cómic, que tienen lugar en distintas partes del mundo y reúnen tanto a aficionados como a profesionales.²⁴⁶ Mediante dichos eventos (que integran todo tipo de novedades, productos y actividades derivadas del medio), quedaría evidenciado que la historieta sigue conservando su propio espacio e interés dentro de la cultura de masas y aunque la industria haya pasado por varias crisis, habría sabido mantenerse gracias a su continua renovación y comercialización masiva. Sin embargo, la sobreexplotación de algunas de las temáticas más características del cómic (como es el caso del género de superhéroes), llevaría a que muchos de estos eventos se centren de forma desmesurada en promocionar otros productos antes que las historietas; como ocurre con el *merchandising* y los *cosplays* (artículos que habrían incrementado enormemente su popularidad durante los últimos años). Por tanto, una gran parte del público se habría visto desencantado (normalmente aquel más tradicional y nostálgico), dando paso a un nuevo tipo de consumidor cuyo gusto suele beber de la cultura digital y es capaz de asumir más fácilmente las nuevas tendencias propias de las modas contemporáneas.²⁴⁷

245 El cómic en el mundo. *Lista de premios*. Anexo de datos de interés sobre el cómic.

246 El cómic en el mundo. *Lista de eventos*. Anexo de datos de interés sobre el cómic.

247 Rodellar, P. (2016). *¿Qué coño ha pasado con el Salón del cómic de Barcelona?* Revista Vice. Recuperado de <http://www.vice.com/es/read/salon-comic-barcelona-fanzines-autoedicion> [2017, mayo 5].

A día de hoy, al igual que sucede con otros medios de expresión y comunicación, dentro del cómic se promoverían importantes diferencias socioculturales entre los distintos tipos de publicaciones. Mientras que las manifestaciones creativas producidas espontáneamente formarían parte de la cultura popular (obras de autor hechas libremente); las historietas prefabricadas y concebidas desde su origen como inversión serían características de la cultura de masas (productos prediseñados por la industria del comercio).²⁴⁸ Partiendo de esta base, la crítica suele establecer una importante diferencia entre ambos modelos y promocionar que el primero es más propenso a abordar temas de gran calado, huyendo del mero entretenimiento mercantil y dirigiéndose a una élite intelectual. Por eso, se fomenta que algunos géneros y formatos son más proclives a alcanzar cierto nivel, acercándose más al estatus propio de las obras artísticas. Un caso representativo sería la novela gráfica, cuya alta consideración no solo vendría dada porque estas publicaciones integran una alta madurez discursiva y son asumidas como objetos de reflexión crítica; sino porque estarían exentas de la estigmatización y carga negativa que habría acompañado al cómic históricamente.²⁴⁹ Sin embargo, esta apreciación inicial estaría desapareciendo gracias a la continua evolución del medio y a que, actualmente, la gran división entre lo que se entendía por arte elevado y cultura de masas es extremadamente difusa. Por eso, el “mensaje profundo” no terminaría de ser un ingrediente fundamental para considerar que una pieza es arte; existiendo infinidad de obras comerciales que buscan entretener en un primer nivel para, más adelante, acabar reflexionando sobre el tema propuesto.²⁵⁰ De ahí que, por muy diferentes que sean los modelos de producción y códigos empleados para elaborar las distintas publicaciones, cada persona tendrá un criterio distinto y por eso, resultaría meditadamente imposible que alguien pueda atribuirse la certeza

248 Pérez, P. (2012). *Frank Miller: del cómic industrial al cómic de autor*. Tesis doctoral. Málaga: Facultad de Bellas Artes.

249 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

250 Roca, P. (2016). *Extracto de charla mantenida con Paco Roca*. Temática: el cómic como arte y la BD francesa. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

absoluta de designar qué cómics serían superiores a otros (tal y como sucede con el resto de medios creativos contemporáneos). A la hora de la verdad, los creadores autodidactas siempre pueden incorporar en sus piezas formas de la cultura de masas y de la misma forma, en ésta se pueden adoptar maniobras de la alta.²⁵¹ Las estrategias de ambos tipos de cultura estarían entremezcladas en un gran número de casos, por lo que, en lo referente a la calidad y grado de artisticidad que puede poseer la obra, ningún modelo resultaría completamente determinante.

Al final, prácticamente desde su origen, el cómic sería uno de los medios de expresión y comunicación más accesibles, ya que, en lo concerniente al ámbito profesional, su interés radicaría en conseguir unas ventas masivas (si bien esto no sería un requisito esencial del medio, ya que siempre pueden existir historietas únicas y que nunca hayan sido comercializadas). Por tanto, a día de hoy, estas publicaciones suelen estar disponibles para una amplia mayoría y más aún a raíz de los avances tecnológicos. A esto se suma que los cómics habrían demostrado en numerosas ocasiones poseer suficientes recursos como para atraer a todo tipo de lectores, actualizando su contenido con la intención de llegar incluso hasta a aquellos que jamás habían adquirido este tipo de obras.²⁵²

En definitiva, en este apartado se resolvería que: gracias a estas publicaciones, se ofrece un nuevo medio que facilita y fomenta el acceso a la cultura de la narración. Por tanto, el cómic no se limita a aportar una mera comunicación visual, sino que también posibilita un discurso sensible e inspirador.

251 Huyssen, A. (2002). *Después de la gran división: Modernismo, Cultura de masas y Postmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

252 Pérez, P. (2009). *La vida es sueño: entrevista a Paco Roca*. Cómic “made in Spain”. Guía del cómic. Recuperado de <http://www.guiadelcomic.es/paco-roca/entrevista-2009-perez.htm> [2017, mayo 5].

2.2.5 Características

“Para que el cómic naciera fue necesaria: La narración secuencial en viñetas consecutivas, la permanencia de un protagonista estable y la inclusión de bocadillos con diálogos escritos en su interior.” (Gubern, R., 1984)²⁵³

Hoy en día las cualidades que engloban el cómic son varias y si bien muchas de ellas resultan imprescindibles, el grado de relevancia de unas con respecto a otras variaría dependiendo del punto de vista desde el que se clasifiquen. Eso no quita que, en última instancia, la proporcionalidad e importancia de los elementos que conforman la historieta dependa exclusivamente del creador, de su capacidad para expresarse y de cómo considere oportuno mostrar el contenido de la obra.²⁵⁴ Por eso, existen casos donde el dibujo es más relevante que el texto y otros, donde sucede todo lo contrario (lo mismo puede aplicarse al resto de rasgos que integran la publicación, ya que el autor siempre podrá alterarlos adrede dependiendo de cuáles sean sus propósitos e intereses).

Normalmente se parte de entender el cómic como un medio esencialmente narrativo, donde se cumplen los tres objetivos primordiales que integran la Teoría de la Comunicación: informar, formar y entretener. Por tanto, para que se realice un auténtico contacto comunicativo entre emisor (autor) y receptor (lector), se requiere de la existencia de unas normas; las cuales habrán sido previamente reconocidas por el remitente y su destinatario. En el caso de las historietas, este comportamiento estaría formado por diversos códigos: figurativo (referente al dibujo), lingüístico (referente al texto), cromático (referente al color) y

253 Conde, L., Rioboo, J. dirigen & Fernández, T. presenta (1984). *La historieta, Cap 1: Los abuelos de la historieta*. 4 de julio. Televisión española, Rtve. Recuperado de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-historieta/historieta-cap-1-abuelos-historieta/2679467/> [2017, mayo 5].

254 Vila, M. (2015). *Extracto de charla mantenida con Marika Vila*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

cinésico (referente a las expresiones faciales y demás aspectos visuales de la comunicación no-verbal). Respecto a este último apartado, el medio habría necesitado elaborar un determinado diccionario de gestos, siendo muchos de ellos únicamente funcionales y dedicados a mostrar los diferentes conceptos abstractos (amor, ira, miedo, etc.).²⁵⁵ Desde un punto de vista derivado de la fisonomía (disciplina que atribuye significado a las facciones y hace que veamos las figuras como personajes), se considera que la identificación de los dibujos y su carácter sería la morfología de la historieta; mientras que la secuencia se trataría de la vía que crea continuidad y desarrolla el potencial de la configuración.²⁵⁶

El cómic sería un medio que transmite la información combinando la imagen dibujada y el texto escrito, por lo que, inicialmente, el estudio de su lenguaje abriría vías científicas diferentes: la iconología (ciencia de las imágenes) y la bibliología (ciencia de lo escrito). Sin embargo, dentro del Lenguaje de la Comunicación Visual, se estipula que ambos elementos (dibujo y texto) pueden quedar fusionados, haciendo que ambos se complementen entre sí y conformen una amalgama donde comparten sus respectivos rasgos. De ahí que, en esta rama, puedan diferenciarse dos vertientes: la primera utiliza el lenguaje icónico y escrito por separado (como ocurre en los cuentos, libros ilustrados y otras publicaciones similares); mientras que la segunda explota la colaboración intrínseca entre ambos elementos (siendo propia de las historietas). Esta última opción se conocería como “lenguaje bimedia” y en el caso concreto de los cómics, consistiría en que tanto el dibujo como el texto se unen y se dirigen únicamente al canal de percepción visual; por lo que se estaría aprovechando su respectiva complementariedad dentro de la comunicación. Partiendo de esta base, a su vez, dicha unión puede dar como resultado dos posibles consecuencias: o los elementos acaban

255 Bremond, C. (1973). *Logique du récit*. París: Éditions du Seuil.

256 Altarriba, A. (2015). *Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

desequilibrándose y la atención del receptor se dispersa (el dibujo es más importante que el texto o viceversa, lo cual genera cierta confusión); o bien se consigue crear un equilibrio y se logra aumentar el poder didáctico (el dibujo y el texto están en armonía, consiguiendo narrar más juntos que por separado).²⁵⁷ En la práctica, el lenguaje bimedia sería objeto de una disciplina en el ámbito del diseño gráfico y su correcta aplicación serviría para potenciar la percepción de los lectores que consumen este tipo de publicaciones.

Como medio de comunicación de masas, el cómic tendría una naturaleza lexicopictográfica (unión del léxico o vocabulario y de gráfico o pictórico). Referirse al medio de esta forma surgiría de la necesidad de organizar los elementos que lo engloban e integrarlos en distintos bloques: iconografía, expresión literaria y técnicas narrativas.²⁵⁸

- Iconografía: encuadres, perspectivas ópticas, estereotipos, gestuario, situaciones arquetípicas, símbolos cinéticos, descomposición y plasmación del movimiento, distorsión de la realidad visible, metáforas visuales e ideogramas.
- Expresión literaria: cartuchos, globos, rotulación, soliloquio, idiomas exóticos, palabrotas y enfados, voz en off, letreros y onomatopeyas.
- Técnicas narrativas: montaje, paso del tiempo, acciones paralelas, flash-back, zoom, visión y punto de vista, guiño al lector.

257 Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz, Bolivia. Grupo Design.

258 Gasca, L. & Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

Aun así, esta clasificación no resultaría determinante, ya que muchas historietas crean fácilmente solapamientos entre los distintos apartados.²⁵⁹ Si bien toda representación figurativa contendría ingredientes narrativos, la naturaleza del cómic permitiría mostrar y narrar al mismo tiempo y, por tanto, se sacaría partido de que la imagen puede ser legible y la escritura visual.²⁶⁰ Aunque la historieta sea un medio compuesto por fragmentos, cuando realmente funciona, dichos fragmentos trabajan juntos y se integran unos con otros. Por eso, cuando el lector está inmerso en la obra, su mente apenas va a reparar entre el dibujo y el texto, percibiendo el cómic como un todo. De ahí que, por ejemplo, sea factible que un autor pueda idear una historieta muda desde el principio; pero, en cambio, resulte muy complejo eliminar los diálogos que existen en un cómic terminado y que éste no pierda gran parte de su sentido inicial.

Para hacer un cómic, sería necesario tomar una corriente continua de decisiones referentes a la imagería: ritmo, diálogos, composición, gestualidad y demás alternativas. Dichas decisiones se pueden dividir en cinco elecciones: el momento, el encuadre, la imagen, la palabra y el flujo.²⁶¹

- 1) Elegir el momento: Consiste en descomponer el guión en los sucesos que conforman la historia, mostrando tanto las escenas clave como aquellas que crean continuidad o transición. Forma parte de la etapa de planificación y su objetivo es que la estructura final, por muy básica que sea, resulte comprensible.

²⁵⁹ Puig, Q. (2014). *El discurso del cómic: reseña del libro de Luis Gasca y Román Gubern*. Dossier. Portal Comunicación. http://www.portalcomunicacion.com/monograficos_det.asp?id=188# [2017, mayo 5].

²⁶⁰ Altarriba, A. (2015). *Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

²⁶¹ McCloud, S. (2007). *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

- 2) Elegir el encuadre: Consiste en ver cuáles son las escenas más convenientes para representar cada uno de los momentos de la historia, teniendo en cuenta su composición y apariencia. Forma parte de la etapa de selección y sirve para colocar los distintos sucesos como un rompecabezas. La historia y su ritmo pueden verse alterados si se añaden o eliminan escenas.
- 3) Elegir la imagen: Consiste en escoger qué tipo de dibujos darán apariencia visual y representarán la historia. Forma parte de la etapa creativa y estética, siendo el referente más inmediato para mostrar cómo son los personajes y la ambientación del cómic. Existen muchos estilos gráficos diferentes y normalmente se utiliza uno u otro dependiendo de la temática de la publicación (cada género posee una serie de rasgos identificativos).
- 4) Elegir la palabra: Consiste en seleccionar qué tipo de texto se integrará junto al dibujo y aportará el resto de información visual necesaria para transmitir la historia. También forma parte de la etapa creativa y estética, ya que, en estas publicaciones, el texto puede adquirir las mismas posibilidades expresivas que el dibujo. Por eso, hay historietas donde la tipografía necesita tener su propio estilo gráfico, que suele combinar con el del dibujo (siendo, en ocasiones, ambos indistinguibles).
- 5) Elegir el flujo: Consiste en conducir al público a través del cómic mediante el diseño de las páginas y la composición del resto de elementos visuales. Requiere de una planificación previa, ya que debe lograrse que el ritmo sea lo más natural posible, que la narración tenga sentido y además, que la historia resulte

interesante desde el principio hasta el final. Para conseguir un flujo constante, se emplean recursos que estructuran las páginas, impulsando y dirigiendo los ojos del lector en la dirección precisa.

Por lo general, las historietas son unas publicaciones fácilmente reconocibles, gracias a que tienen su propio lenguaje y los elementos que las caracterizan actúan como rasgos pertinentes; adquiriendo una función específica y a menudo, solo válida en este medio en particular. Dichos elementos, serían códigos cuya unión determina que el cómic posee su propia identidad y que se apoyan en la decodificación realizada por el receptor. En esencia, se suele estipular que la viñeta es la unidad básica y la secuencia su rasgo más distintivo, mientras que la unión del dibujo y texto actúan como elementos constitutivos.²⁶² De este modo, los recursos que forman el esquema de la historieta estarían pensados para facilitar la comprensión de su contenido. Sin embargo, esto no quita que puedan ser usados con fines opuestos; siendo un medio tan rico en recursos que permite mostrar una información simple de manera compleja. También puede ocurrir que algunos de sus elementos más característicos adquieran diversas funciones e incluso desaparezcan, dependiendo de cómo se conforme la publicación y cuáles sean los propósitos del autor. Aún con todo, la historieta estaría diseñada para que el público acepte intuitivamente su extraordinaria sugestividad y gracias a la inmediatez que otorga, se cumpla una función emotiva.²⁶³

A continuación, se desarrollan los rasgos más elementales y definitorios que integrarían el contenido del cómic: el dibujo, el texto, la historia y la secuencia.

262 Castillo Vidal, J. (2004). *Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic*. El profesional de la información. Vol. 13, Nº 4. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2004/julio/1.pdf> [2017, mayo 5].

263 Arizmendi, M. (1975). *El cómic*. Biblioteca Cultural. Barcelona: Planeta.

- El **dibujo** se utiliza para representar los personajes y escenarios, así como sus acciones y demás simbología necesaria para visualizar la historia. Cada momento de la trama se estructura mediante planos, ángulos y encuadres que ayudan a mostrar lo que está ocurriendo de forma comprensible. El característico recurso de la viñeta sirve para enmarcar el grueso del dibujo y ordenar la información visible, generando la secuencia narrativa. En el ámbito profesional, el proceso del dibujo suele estar dividido en varias fases: boceto, entintado, coloreado, etc. Si bien existen muchas maneras de plasmar las imágenes gráficas que integran un cómic (pudiendo realizarse desde el dibujo más simple hasta el más complejo), habría estilos que son propios de géneros y temáticas concretas. Aunque se ha llegado a experimentar con cómics sin dibujos, el resultado final habría sido bastante pobre y el resto de elementos siempre acabarían remitiendo a interpretar imágenes ocultas (es el caso de las publicaciones donde se emula una noche cerrada, haciendo que solo puedan verse los bocadillos de texto entre la oscuridad).²⁶⁴
- El **texto** se emplea en un cómic para representar visualmente las voces y los sonidos, ayudando a desarrollar el contenido de la historia. Existe la posibilidad de que este recurso pueda ser más importante y ocupar más espacio que el propio dibujo (sucede con la extensa lectura de historietas como la *Chroniques de l'île grande* realizada por **Gérard Lauzier** en 1977 o las páginas de *Ángel Sefija* realizadas por **Mauro Entrialgo** desde 2000; por poner solo un par de ejemplos).

264 Sciuto-Linares, S. (2004). *Hacia una definición de cómic*. VIII Actas Congreso. La Habana: Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura.

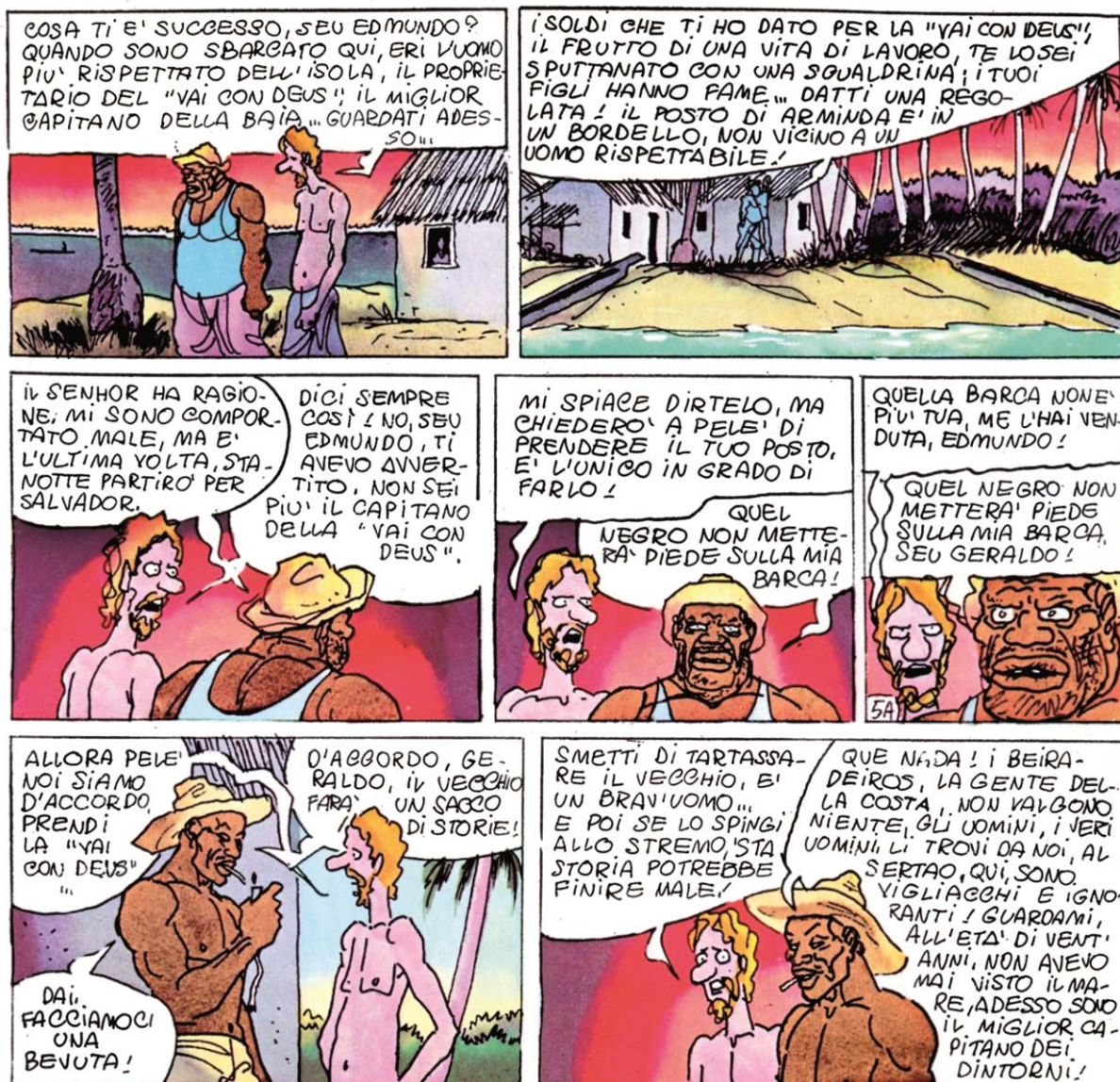


Figura 10. Gérard Lauzier, *Cronache dell'Isola grande: Seu Edmundo*, detalle Pág. 5-A, Bonelli-Dargaud, 1984 (original *Chroniques de l'île grande*, Francia, 1977).

Los globos de diálogo y cuadros de narración sirven para enmarcar el grueso del texto visible y le dan un orden secuencial dentro de la publicación. El texto suele utilizarse durante el proceso de creación de la obra y cuando la trama es demasiado compleja resulta imprescindible, ya sea en forma de: guión, resumen, sinopsis, apuntes, etc. La estructura literaria también está presente en todo momento, configurando el cómic como una publicación escrita (dividida en capítulos que estipulan el introducción, nudo y desenlace) y usando su intuitivo

sistema de lectura (de arriba abajo e izquierda a derecha en occidente y de derecha a izquierda en oriente). Por eso, aunque la historieta haya sido previamente diseñada para ser muda o para que el único texto visible sean sus onomatopeyas (como en el caso del *Sound effects!* de **Wally Wood** y **Harvey Kurtzman** en 1955), siempre habrá sido necesario tener en cuenta su fórmula natural con el ánimo de hacer las alteraciones oportunas; así como su característico lenguaje bimedia (la unión de dibujo y texto).



Figura 11. Wally Wood & Harvey Kurtzman, *Sound effects!*, N° 20, Mad the comic book, detalle Pág. 6, EEUU, 1955.

- La **historia**, es decir, el argumento, conforma la razón de ser del cómic y la base sobre la que descansa todo el conjunto narrativo. Puede ser de muchas formas, a este respecto prácticamente no existen limitaciones, ya que el cómic permite elegir: género, rango de edad, extensión, etc. Por lo general, se parte de ajustar el contenido de la trama a un guión y a su vez, éste es interpretado y adaptado al lenguaje de la historieta. Las cualidades intrínsecas del medio hacen que sea posible desarrollar varios argumentos al mismo tiempo, usar un gran número de técnicas narrativas (como la elipsis) y efectuar cambios temporales o de escenario. El cómic permite representar gráficamente todos los elementos que conforman la historia, incluso aquellos que habitualmente suelen ser invisibles: sentimientos, pensamientos, estelas de movimiento, sonidos, etc. De ahí que la historieta se afiance como un medio único y donde se puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea.²⁶⁵
- La **secuencia** es un conjunto de elementos que se encadenan entre sí, designando la cronología de la historia y el orden temporal en el que se muestra la información. En el caso de los cómics, normalmente se lleva a cabo mediante la sucesión de tres recursos fundamentales: viñetas, globos de diálogo y dibujos. El paso de una viñeta a otra se denomina transición y es clave para marcar el ritmo (un exceso de viñetas ralentiza el tiempo y la acción, mientras que la escasez de ellas puede acelerarla), los márgenes entre las viñetas se llaman calles y no tienen un tamaño estricto (sin embargo, su excesivo grosor o finura puede interferir en la

265 Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

atención del lector).²⁶⁶ Lo más habitual es que las viñetas aparezcan en una yuxtaposición sobria y lineal, pero también resulta factible que se experimente con su estructura para jugar con el orden temporal. Por ejemplo, esto sucedería cuando se muestran en forma de *Möebius Strip* o cinta del infinito de Moebius; superficie reglada con la propiedad matemática de ser un objeto no-orientable (como en el cómic *Promethea* realizado por J. H. Williams, Mick Gray y Alan Moore en 2005 o el *Silver Surfer #11* que realizaron Dan Slott, Michael y Laura Allred en 2015).

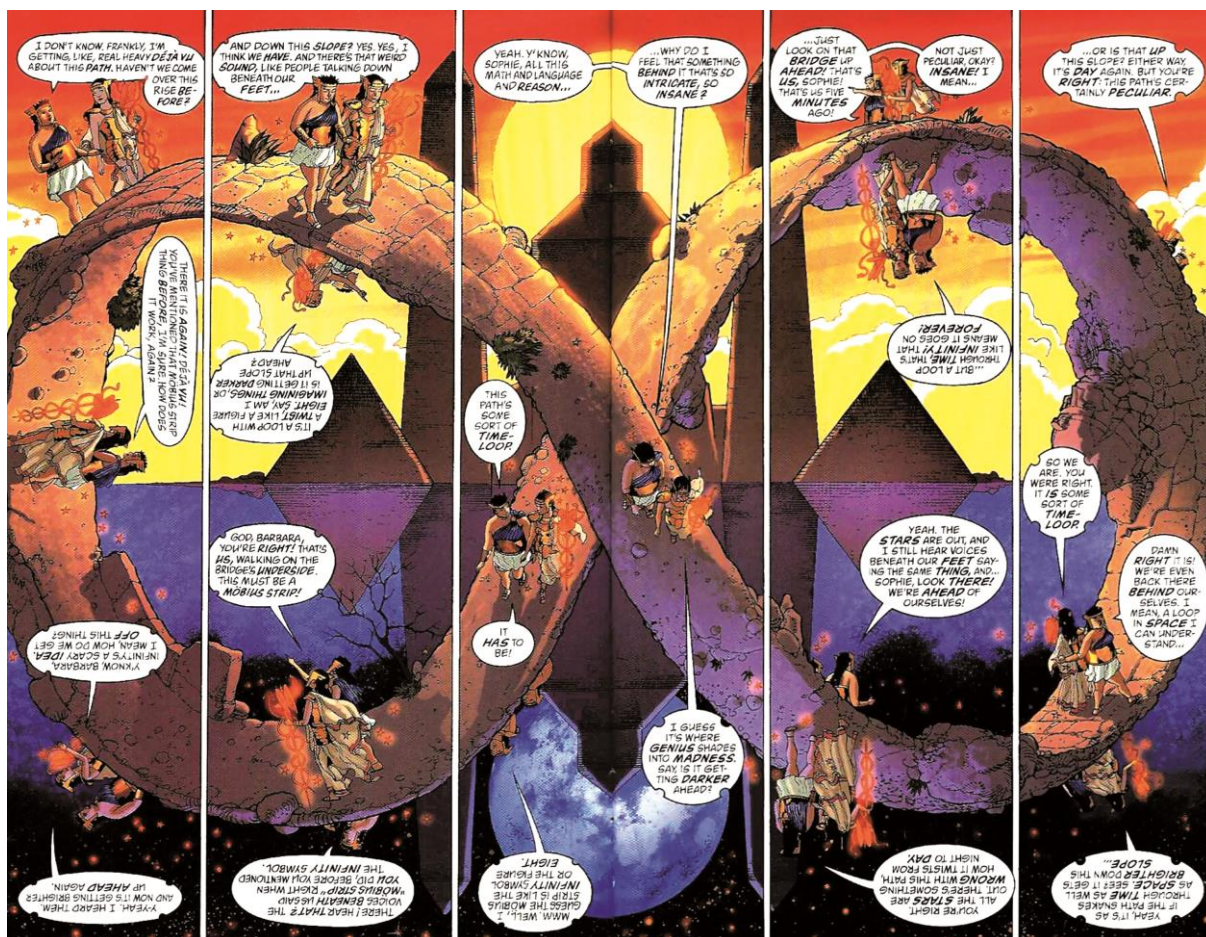


Figura 12. J. H. Williams, Mick Gray & Alan Moore, *Promethea*, Tomo 3, Pág. 109, WildStorm, EEUU, 2005.

266 Dueñas, A. (2013). Cómic, capítulo2: La narración gráfica (1). Cultura. Junta de Castilla y León. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fndijbDdB5A> [2017, mayo 5].

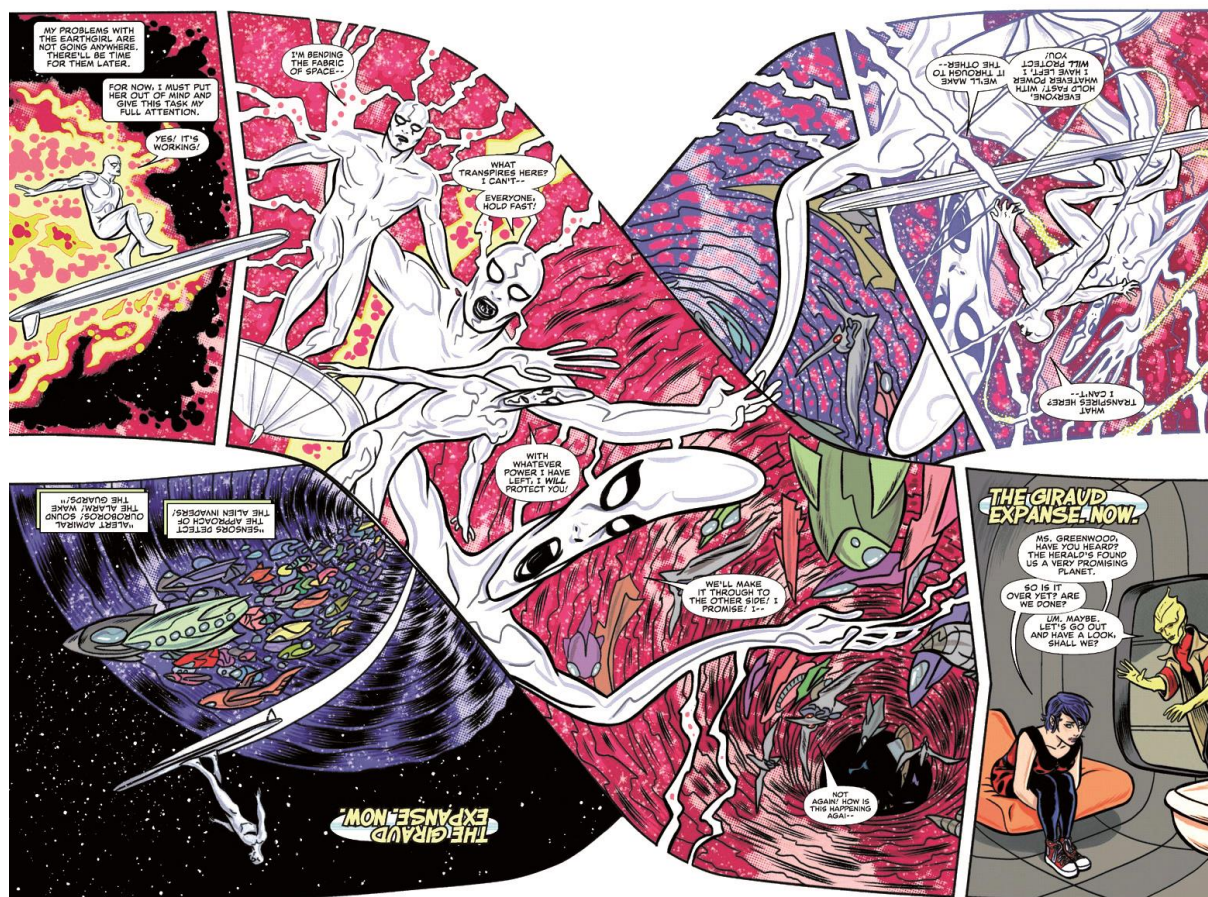


Figura 13. Dan Slott, Michael & Laura Allred, *Silver Surfer*, Nº 11, detalle Pág. 11 y 12, Marvel, EEUU, 2015.

En lo concerniente a los diálogos, también se ordenan de forma secuencial, colocándose dentro de bocadillos de texto que presentan las palabras y de los que sale un rabillo que indica quién está hablando (también pueden transmitir información adicional al cambiar su apariencia, indicando pensamientos o modulaciones en la voz del personaje). Aunque es común respetar una misma configuración a lo largo de la historieta, también se puede experimentar con los globos de diálogo, alterando su forma, estructura o tipografía. Por último, es posible crear la secuencia mediante la repetición y composición de los propios dibujos, ordenando una misma escena para dirigir la atención del lector a ciertos

elementos primero y a otros después (es corriente en las historietas de una sola viñeta o en aquellas cuyo dibujo ocupa la página entera; como en algunas tiras del *Zits* realizadas por **Jerry Scott** y **Jim Borgman** desde 1997 o en el *13 Rue del Percebe* realizado por **Francisco Ibáñez** desde 1961). De este modo, partiendo de una superficie plana y estática, se consigue generar una visión dinámica. Por ejemplo, un cómic muy esquemático puede componerse mediante iconos o símbolos y la composición de los distintos recursos gráficos es lo que termina formulando la narrativa.²⁶⁷ En definitiva, es el receptor quien finalmente establece la continuidad entre los diferentes elementos, pero siempre guiado por la secuencia prediseñada por el autor.

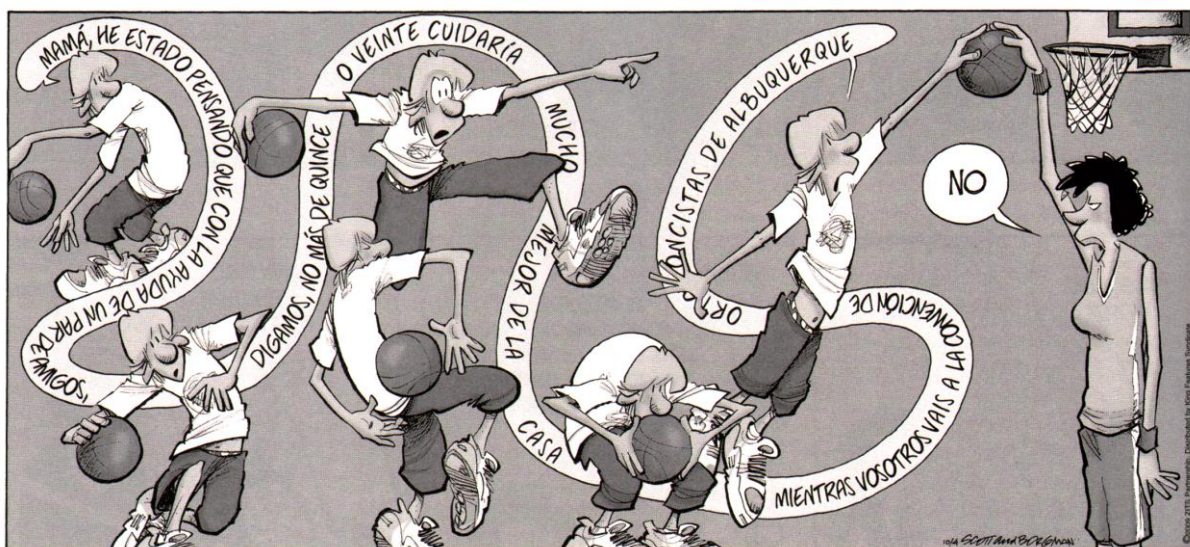


Figura 14. Jerry Scott & Jim Borgman, *Zits Arranca*, N° 14, Pág. 88, Tira una-viñeta, Norma, Barcelona, 2012.

²⁶⁷ Arredondo Garrido, S. (2015). *La esquemática en el enriquecimiento del cómic*. Tesis doctoral. Estudio teórico-práctico de las formas discursivas y narrativas. Departamento de dibujo. Universidad de Granada: Facultad de Bellas Artes.

Como puede apreciarse en los elementos ya descritos, se parte de entender que el cómic es un medio principalmente narrativo; por lo que su ejecución no se realiza de manera autónoma, sino que está vinculada a lo narrado.²⁶⁸ Aun así, se habrían llegado a realizar todo tipo de experimentos con el ánimo de alterar intencionadamente las cualidades del medio y forzar su función natural. Por ejemplo, sería el caso de las historietas surrealistas o abstractas, que se alejan de la necesidad de contar una historia y centran sus esfuerzos en provocar sensaciones mediante la composición de formas puras.²⁶⁹ En esta vertiente, pueden destacarse varios casos representativos: **Robert Crumb** en la acumulación de simbolismos, **Mark Badger** en la experimentación de formas geométricas, **Iban Al Rabin** en las propuestas derivadas de elementos aislados del cómic, **Yuichi Yokohama** en la dinámica de la pintura descriptiva, el valenciano **Micharmut** (nombre real **Juan Enrique Bosch Quevedo**) en la síntesis narrativa minimalista, **Begoña García-Alén** en la búsqueda de la poesía gráfica, etc.²⁷⁰ Sin embargo, con estas publicaciones ocurriría algo similar al denominado “efecto de **Lev Kuleshov**” (fenómeno audiovisual por el cual se demostraría que existe una inclinación a relacionar imágenes inconexas si éstas se muestran en secuencia deliberada). Por tanto, las historietas de índole surrealista o abstracta seguirían viéndose limitadas por los mecanismos característicos de un cómic al uso, estableciéndose una conexión voluntaria o involuntaria entre la sucesión de dibujos que integran las publicaciones. Es decir, sea este su propósito o no, en estos casos el espectador siempre será propenso a crear la narración que los autores estarían buscando insistentemente evitar.

268 Flórez, F. (1999). *Narración y narrativa I*. Nº 81. Gijón: El Wendigo.

269 Pons, A. (2009). *De la figuración narrativa a la narración figurada*. Lecturas. La Cárcel de Papel. Recuperado de <http://www.lacarceldepapel.com/2009/08/16/de-la-figuracion-narrativa-a-la-narracion-figurada/> [2017, mayo 5].

270 Vilches, G. (2015). *Perlas del infierno: Begoña García-Alén*. Entrecomics. Recuperado de <http://www.entrecomics.com/?p=106413> [2017, mayo 5].

Al final, las múltiples técnicas de reducción, simplificación y deconstrucción servirían para ampliar las posibilidades del medio; así como de caldo de cultivo para nuevas ideas y publicaciones experimentales. Sin embargo, el objetivo más fundamental del cómic seguiría siendo plasmar la historia de forma exclusivamente visual, valiéndose tanto del dibujo como del texto para representar todos y cada uno de los elementos que intervienen a lo largo de las distintas escenas. De este modo, el medio estaría diseñado para permitir y facilitar la representación gráfica tanto de los elementos que normalmente se pueden ver (personajes, expresiones, fondos, acciones, etc.) como de aquellos que suelen ser invisibles (diálogos, narraciones, sonidos, pensamientos, líneas de movimiento, etc.). Este sería un cometido particular de las historietas, que no llevaría a cabo ningún otro medio y, por tanto, sería la forma más directa de indicar que estas publicaciones tienen una identidad propia. Así, quedaría constatado que el cómic posee un lugar propio dentro del panorama creativo y ocupa un espacio legítimo como medio de comunicación.

En definitiva, en este apartado se estipularía que: la función natural de las historietas es mostrar visualmente todos y cada uno de los elementos que conforman la trama (mediante la unión del dibujo y el texto). Además, dependiendo del propósito, su lenguaje característico permite expresar el contenido de formas muy diversas; tanto de maneras muy simples como de gran complejidad.

2.2.6 Definición

Generalmente el comic suele ser considerado una forma de relato icónico-gráfica o icónico-literaria destinada a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas sobre un soporte plano y estático.²⁷¹ Sin embargo, la continua evolución del medio habría ampliado su comprensión, haciéndolo indefinible en la mayoría de los casos (por ejemplo, más allá del cómic profesional la difusión masiva no sería un requisito y el soporte digital permitiría las historietas animadas o en 3D).²⁷² Hasta tal punto que, en muchas ocasiones, se asume que pertenece o está integrado en otras ramas laborales relacionados con procesos culturales de la Comunicación Visual, impidiendo que hasta los profesionales alcancen a determinar un entendimiento consensuado de su propio trabajo. La maniobra se vería facilitada por dos factores primordiales: porque la elaboración de una historieta se parece a la de otros medios, y debido a que muchas vertientes análogas suelen tener una mejor consideración social. En lo concerniente al primer apartado, el cómic emplearía numerosos recursos que han sido heredados de otros procedimientos, lo cual ayudaría a que diferentes tipos de obras gráficas tiendan a asemejarse y se asuman de la misma forma. Por ejemplo, en un primer momento se suele interpretar el paso de la animación al cómic como una acción natural, indicando que la ejecución de ambos medios no estaría muy distanciada (sin embargo, dibujantes como **Morris** matizarían este error, señalando que “estos dos medios tienen reglas, posibilidades y límites muy distintos”).²⁷³ En cuanto al segundo apartado, se percibiría que el término “cómic” aún sigue acarreando numerosos prejuicios en la sociedad y que muchos profesionales del medio sienten una gran desazón a este respecto (por eso, a veces, incluso ellos mismos se decantan

271 Ramírez, J.A. (1976). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.

272 Cantero Pastor, J.L. (1991). *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano*. Tesis doctoral. UCM. Madrid: Facultad de Bellas Artes.

273 Esteba Zurbrügg, M. & Morris (2012). *Morris: austeridad y parodia*. Palma de Mallorca: Dolmen.

por disfrazar su labor).²⁷⁴ De ahí que **Chris Bachalo** exponga que “muchos dibujantes de cómics prefieren referirse a sí mismos exclusivamente como ilustradores, usando el concepto como una etiqueta que les aporta más caché (de este modo, parecería que abarcan un amplio conjunto de habilidades y se satisface su lado más egocéntrico)”.²⁷⁵ En resumidas cuentas, no solo habría cierto grado de desconocimiento generalizado para diferenciar unos medios gráficos de otros, sino que existiría una tendencia reinante a valerse de dicho desconocimiento en favor de ganar respetabilidad laboral. En última instancia, cabe destacar que estos factores surgirían con la intención de aportar un mayor valor profesional a la historieta, pero, lo más habitual, es que ambos acaben perjudicando su correcta comprensión. Otro caso representativo, aunque anecdótico, serían los múltiples intentos que pueden encontrarse por aportar palabras más serias y hasta enrevesadas como sustitutas conceptuales del “cómic” (con la principal intención de elevar su prestigio y respetabilidad de cara a la galería), tales como: narrativa gráfica, arte secuencial, pictoficción, metaliteratura visual, etc.

Como ya se ha expuesto, a pesar de que se diferencien en muchos aspectos, la historieta suele confundirse con otros medios que emplean técnicas gráficas similares; ilustración, cuentos infantiles, fotonovela, storyboard, páginas de originales, etc. Al tratarse de términos relativamente nuevos, su comprensión no estaría afianzada en el imaginario colectivo popular, haciendo que puedan entremezclarse obras que tienen un cierto parecido (sobre todo en lo que respecta a su ejecución y apariencia visual). **Roman Gubern** comenta cómo, para englobar estos métodos, los franceses inventaron el paraguas genérico de la “figuración narrativa” y que también es factible denominar como “secuencia icónica”. Este escritor expondría que “si

274 Benavente, A. & Pastor. (2008). *Una lanza de Longinos en favor del cómic*. Zona negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/firma-invitada-una-lanza-de-longinos-en-favor-del-comic/> [2017, mayo 5].

275 Bachalo, C. (2015). *Extracto de charla mantenida con Chris Bachalo*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

bien muchos de estos medios pueden pertenecer a la misma vertiente gráfica, en realidad tienen funciones y habilidades diferentes”.²⁷⁶ De ahí que, para distinguir los procedimientos entre sí, no solo deba observarse cómo se llevan a cabo, sino entender cuál es su respectivo planteamiento y los objetivos que buscan desempeñar.

- La **ilustración** tradicional consiste en hacer dibujos que ayudan a visualizar algunas de las escenas clave de un texto; partiendo en todo momento del punto de vista del escritor. Hoy en día, tal y como estipula **Brad Holland**, “el ilustrador puede ser también un artista pictórico y representar con libertad sus propias ideas e inquietudes”.²⁷⁷ La función primordial que ejerce este medio es atraer e informar a partes iguales, dirigiendo el interés del espectador hacia lo que se ilustra. Para ello, no solo se escogen sistemáticamente los elementos de mayor interés, sino que se juega con ellos creando una composición que llame la atención y resulte atractiva. La ilustración transmite una información limitada, no es predominantemente narrativa y, por tanto, carece de suficientes recursos como para mostrar fielmente muchos de los elementos que conformarían una historia más compleja. Gracias a estos factores y a las propiedades del formato, no suele necesitarse un alto grado de atención para comprender correctamente el contenido de la pieza final. En los últimos cincuenta años, sobre todo en América y los países orientales, la ilustración se ha desarrollado de forma abrumadora en el ámbito publicitario y aparece en una enorme cantidad de productos. Del mismo modo, se emplea habitualmente como complemento de otros medios creativos, tales como: literatura, cine, fotografía, moda, videojuegos, cómic, y un largo

276 Gubern, R. (2015). *Extracto de charla mantenida con Román Gubern*. Temática: el cómic como arte y la ilustración. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

277 Wiedemann, J. (2005). *Illustration Now!* 150 illustrators. Madrid: Taschen.

etcétera. Si bien un ilustrador no tiene por qué tener amplios conocimientos en otras áreas laborales para realizar su cometido, profesionales de distintas ramas sí suelen tener que acabar desempeñando trabajos de ilustración; lo cual habría popularizado que el término se asocie a labores multidisciplinarios (por ejemplo, un ilustrador no tiene por qué saber hacer cómics, pero un dibujante de cómics suele hacer ilustraciones de forma habitual).

- Los **cuentos infantiles** son un tipo de libro ilustrado para niños, que suele estar compuesto por un relato o historia breve acompañada de dibujos orientativos. Aunque los dibujos sean eliminados, normalmente en estas publicaciones el texto no pierde su sentido narrativo. Por tanto, dichos dibujos sirven para facilitar la comprensión del conjunto, pero no llegan a aportar datos esenciales. En última instancia, los cuentos narran historias que ayudan a la integración social de los más pequeños y llevan a cabo múltiples funciones: favorecen la imaginación, refuerzan los valores, ofrecen un panorama del entorno inmediato, solucionan problemas mediante la comprensión de las moralejas, etc.²⁷⁸
- La **fotonovela** es un tipo de publicación donde se narra una o varias historias mediante la secuencia de fotografías. Su apariencia y lenguaje es muy similar al de los cómics, ya que también se vale de recursos gráficos que ayudan a mostrar visualmente todos los elementos que conforman la trama. Sin embargo, la diferencia más destacable es que, como su propio nombre indica, desempeña su cometido mediante el uso principal de imágenes fotográficas (también es posible

278 Escalante, D. T., & Caldera, R. V., (2008). *Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer*. Universidad de los Andes. Núcleo Rafael Rangel. Venezuela: Trujillo.

encontrar híbridos entre ambos medios). Se popularizó a partir de los años setenta y constituye un género editorial más conocido en países como Italia y México, donde se han explotado las historias sentimentales dirigidas al público femenino.²⁷⁹

- El **storyboard** es una guía que forma parte del proceso de elaboración de una obra audiovisual, suele integrar secuencias de bocetos o dibujos (normalmente toscos) que simulan gráficamente cómo se filmará el rodaje. Se trata de un modo sencillo y económico de visualizar la estructura de la futura grabación, conformada por elementos como: planos, secuencias, efectos, movimientos, etc. La guía está pensada para ser usada como referencia por los miembros del equipo y no para ser mostrada al público.²⁸⁰ El método fue desarrollado para los dibujos animados, por el estudio de **Walt Disney** durante 1930 y diez años después, también se habría popularizado su inclusión en la producción de películas de acción real.²⁸¹
- Las **páginas originales** son parte del proceso de creación de un cómic, así como de otro tipo de publicaciones gráficas. En el caso de las historietas, aquí es donde el dibujante plasma el guión mediante una ejecución de carácter personal, dando rienda suelta a su creatividad y talento. Salvo en casos excepcionales (cuando el original conforma la obra al completo), en el ámbito profesional no se interpreta

279 Aparici, R. (2010). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Proyecto didáctico Quirón, Medios de la Comunicación y Enseñanza. Madrid: Ediciones de la Torre.

280 Timm, B. & Riba, D. (2004). *Liga de la Justicia: los valientes y audaces*. Características especiales: Storyboard. DVD. DC Comics & Warner Bros.

281 Hart, J. (2007). *The Art of Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Massachusetts: Focal Press.

que estas páginas sean la pieza acabada; ya que suelen carecer de muchos elementos que les serán añadidos más adelante: texto, color, otras páginas, etc. Una vez que los originales han realizado su cometido, pueden tener valor como pieza de colección, ya que su particular ejecución los convierte en piezas únicas.

Habiendo señalado las diferencias entre la historieta y otros medios con rasgos similares, se pretende establecer una descripción referencial y que sirva para designar únicamente al cómic como medio. Partiendo de este propósito, hay dos apartados a tener en cuenta: la definición debe integrar todo tipo de historietas y al mismo tiempo, debe excluir aquellas publicaciones que no se entiendan como tal. Por eso, aquí se plantea establecer un significado del concepto basado exclusivamente en sus cualidades prácticas más mensurables, que sirva para los intereses de esta investigación y describa cómo se asume el cómic en la sociedad occidental de hoy en día.

Con el ánimo de tener en cuenta los requisitos ya descritos y limitar, en la medida de lo posible, la amplitud y subjetividad del concepto a tratar, se dan a conocer varias de sus definiciones actuales más popularizadas. En última instancia, se busca que el contenido integre los resultados que se han ido razonando y argumentando en los diferentes apartados del presente estudio.

- “El cómic es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. Constituye un medio expresivo perteneciente a la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario”.²⁸²

282 Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.

- “La historieta es un cuento profusamente ilustrado o narrado en cuadros que muestran la acción, sus personajes y lugares, generalmente por dibujos”.²⁸³
- “El cómic es una serie de dibujos que constituyen un relato, con o sin texto”.²⁸⁴
- “El cómic son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.²⁸⁵
- “El cómic es una serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia. La historieta es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”.²⁸⁶
- “El cómic es una colección encuadrada de tiras o series de imágenes, por lo general dispuestas de forma contigua y horizontal, diseñadas para ser leídas como una narración o secuencia cronológica. Las palabras pueden ser introducidas dentro o cerca de cada imagen. Si las palabras dominan funcionalmente la imagen, entonces se convierte en un texto ilustrado”.²⁸⁷

283 Centro Internacional de habla española e inglesa. (1998). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Madrid: Ágata.

284 Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española, 22ª edición*. RAE. Madrid: Espasa-Calpe.

285 McCloud. S. (2005). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.

286 Real Academia Española. (2014). *Diccionario digital de la lengua española, 23ª edición*. RAE. Recuperado de <http://www.rae.es/> [2017, mayo 5].

287 Encyclopedia Britannica. (2014). *Diccionario digital de la lengua inglesa*. EB. Recuperado de <http://global.britannica.com/> [2017, mayo 5].

- “El cómic es un relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve”.²⁸⁸

En estos ejemplos puede apreciarse que, aunque su desarrollo difiera en detalles concretos, todas las definiciones partirían de una estructura parecida. Sin embargo, en contraste con los datos resueltos, es imprescindible matizar ciertos elementos y establecer su correcta interpretación. Mientras que algunas de las descripciones contradicen rasgos esenciales del cómic moderno, otras serían demasiado amplias, pudiendo integrar obras gráficas de vertientes que no deben asumirse como tal (las ya expuestas con anterioridad) De ahí que sea necesario señalar cuáles son las partes más problemáticas y, en definitiva, establecer una definición basada en cómo se entienden estas publicaciones en la actualidad.

- 1) Varios de los ejemplos mostrados estipularían que el cómic es una secuencia de dibujos donde se lleva a cabo una narración. Si bien esta reflexión no tiene por qué ser errónea, parece perderse en su amplitud y deja sin mencionar aspectos que acotarían su descripción con respecto a otros medios creativos. Existen muchos tipos de publicaciones que pueden realizar funciones similares pero que, no por ello, deben ser consideradas historietas. Por eso, falta que estos datos se complementen con aportes que delimiten las cualidades propias del cómic, mencionando factores tan determinantes como su función principal y lenguaje característico.

288 Oxford Dictionaries language matters. (2015). *Diccionario Oxford en español*. Recuperado de <https://es.oxforddictionaries.com/> [2017, mayo 5]. [2017, mayo 5].

- 2) En algunos de estos casos también se indicaría que el dibujo debe ser abundante y profuso, lo cual no deja de ser una inexactitud, debido a la infinidad de historietas donde la sencillez del grafismo juega a favor de su rápida comprensión. Del mismo modo, suele darse por sentado que el texto debe ocupar menos espacio que el dibujo y, por tanto, que éste último siempre es más relevante (ya se ha explicado que hay multitud de cómics donde sucede todo lo contrario).
- 3) Otro punto a tener en cuenta es que, habitualmente, parece existir cierto empeño en sustituir algunas palabras de las descripciones por otras más académicas; lo cual siempre puede inducir a error. Es decir, se cambia la palabra “dibujo” por: imagen, ilustración, pictograma, icono, etc. e “historia” se reemplaza por: relato, cuento, etc. Sin embargo, en ambos casos se estarían usando conceptos que hacen referencia a un tipo de dibujo e historia que, o bien es demasiado concreto o excesivamente amplio. Por tanto, no se termina de abarcar con total exactitud el medio y se consigue que las frases pierdan su sentido primordial. Por ejemplo, el término “imagen” también puede servir para designar fotografías (mientras que una historieta se conforma principalmente de dibujos) y un “cuento” sería un escrito infantil que tiende a la brevedad (cuando un cómic puede ser para adultos y tan extenso como sea necesario).
- 4) Por último, se suelen olvidar rasgos importantes y presentar como imprescindibles otros que no lo serían tanto. Es el caso de las viñetas o los globos de diálogos, cuya presencia debe ser matizada, sobre todo porque existen muchas historietas donde estos elementos no aparecen de forma visible. Del mismo modo, suena extraño decir que “se usan generalmente dibujos” (sería una afirmación que se

quedaría corta, ya que el dibujo resulta indispensable en estas publicaciones) o la redundancia de que “son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada” (en este contexto, el término “secuencia” en sí mismo ya denota que se tratan de imágenes gráficas sucesivas o encadenadas). Para terminar, en estos casos quedaría omitida la capacidad que tienen las historietas para representar visualmente todos los elementos que conforman la trama y tampoco se mencionan sus ventajas particulares respecto a los demás medios de comunicación.

Habiendo recopilado los puntos más problemáticos dentro de las descripciones contempladas, puede apreciarse que resulta complicado limitar los rasgos que engloban la historieta porque es un medio que otorga una gran libertad de acción, adaptando regularmente su contenido a las modas y a los nuevos avances tecnológicos. Aun así, se concluye mostrando una última definición que, si bien no pretende ser absoluta, integra los rasgos que se han ido recopilando y sirve como referente útil para el correcto avance de la investigación.

- El **cómic moderno** es un medio de expresión y comunicación donde se representan gráficamente una o varias historias, estableciéndose la narración mediante la secuencia y un lenguaje bimedia (la unión del dibujo y el texto). Su función natural es mostrar visualmente todos y cada uno de los elementos que conforman la trama y para ello, dispone de una serie de recursos muy característicos: viñetas, globos de diálogo, cuadros de narrativa, onomatopeyas, líneas cinéticas, etc. Las historietas tienen la ventaja de poder ser realizadas mediante herramientas accesibles y económicas, sin que esto deba afectar a la calidad de la pieza final. El cómic profesional busca ser reproducido, distribuido y comercializado de forma masiva.

* (La imagen que cierra este bloque ilustra de forma generalizada el tema que se ha desarrollado y aporta un juego del lenguaje, acorde al entendimiento del cómic moderno).

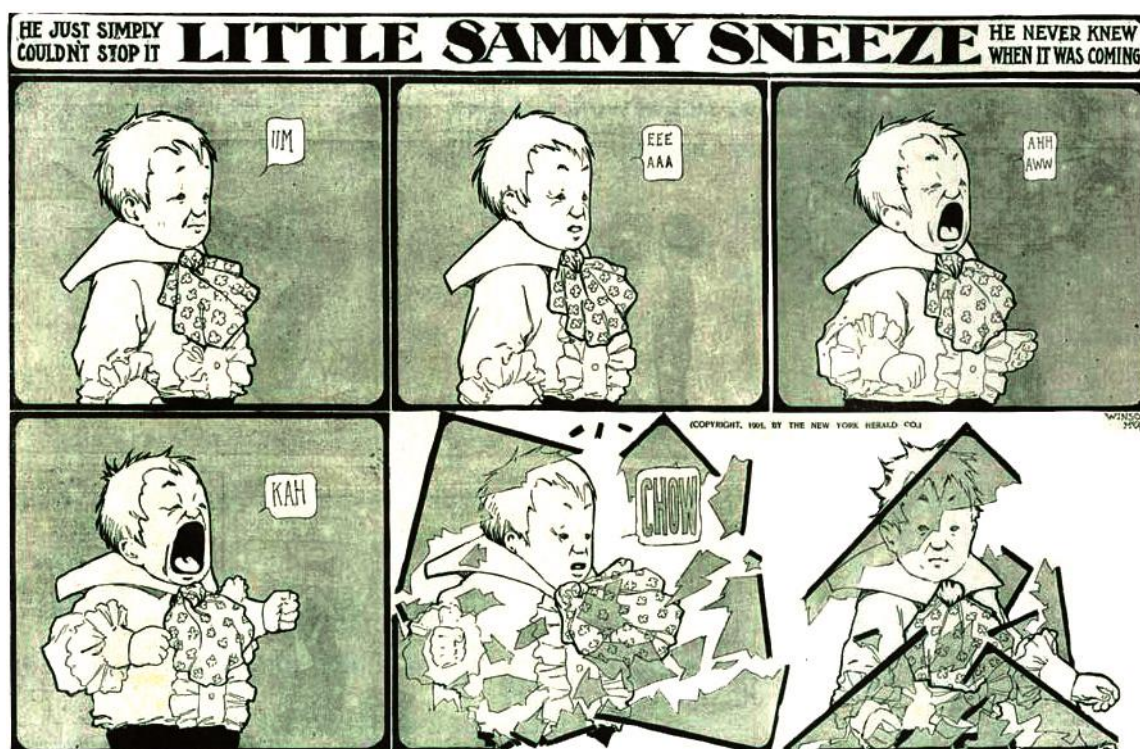


Figura 15. Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, 24 septiembre, New York Herald, Sunday Strip, EEUU, 1905.

3. RELACIÓN ENTRE ARTE Y CÓMIC

3.1 INFLUENCIAS QUE HA RECIBIDO EL CÓMIC

3.1.1 Arte antiguo

“Las primeras representaciones de las experiencias e inquietudes humanas fueron inscripciones pictográficas que contaban historias.” (Altarriba, A., 2012)²⁸⁹

Realizando un breve recorrido por la historia del arte, pueden apreciarse multitud de obras que influyeron (directa o indirectamente) en el desarrollo de la narrativa mediante imágenes gráficas; así como en el desarrollo de algunos de los elementos más característicos del cómic moderno: secuencia, unión del dibujo y texto, viñetas, globos de diálogo, etc.

Ya desde los inicios del arte antiguo, es posible encontrar casos de dibujos secuenciales entre los primeros vestigios de la creatividad humana. En las pinturas rupestres se aprecian representaciones que poseen cierta estructura narrativa, mostrando acontecimientos y personajes que desempeñan acciones concretas. Dentro del arte prehistórico existirían distintas vertientes y mientras que en el Paleolítico se dan pinturas de realismo descriptivo, en el Neolítico predomina un esquematismo de baja iconicidad; donde el carácter narrativo estaría muy presente.²⁹⁰ Es factible encontrar numerosos casos en el denominado arte levantino, como: las escenas de danza de la *Roca de los Moros de Cogull* (Cataluña) o en las representaciones de luchas y rituales mitológicos del *Barranco de la Valltorta* (Valencia).

289 Altarriba, A., Bravo, E., Trabajado, A. M. & modera Casariego, M. (2012). *El arte de narrar con imágenes: de las pinturas rupestres a las tiras periódicas*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HM-ZJIO0T2w> [2017, mayo 5].

290 Blanchard, G. (1969) *La bande dessinée, histoire des images de la préhistoire à nos jours*. París: Marabout Université.

Más adelante, la llegada del metal coincidiría en Europa con un cambio radical de estilo en la pintura rupestre; del realismo descriptivo en el Paleolítico y la estilización narrativa levantina se pasaría a un esquematismo simbólico. Algunas de las pinturas de *La Cueva de Lascaux* (Dordoña) pueden ser interpretadas como sucesiones cronológicas de imágenes y, por tanto, como precedentes de la secuencia narrativa.

En el arte persa empezarían a utilizarse imágenes repetidas para simular la sensación de movimiento, sobre todo como recurso ornamental. Por ejemplo, en las colecciones de *Sialk* y *Jiroft* (emplazamientos en Irán y Afganistán respectivamente) se hallarían miles de cerámicas únicas que actualmente se conservan en el Museo Nacional de Irán (Teherán). Muchas de las vasijas encontradas estarían datadas en el 4.000 a.C. y en ellas, pueden apreciarse dibujos de un mismo animal que trota en diferentes posturas; creando una secuencia que imita el movimiento. Algo similar ocurriría con los sellos cilíndricos de Mesopotamia (datados entre el 4.100 y 3.300 a.C. y conservados en el departamento de antigüedades orientales del Museo Louvre, París). que serían tubos con relieves que aparecieron a partir del *Período Uruk* y se hacían rodar sobre los ladrillos de arcilla blanda para marcar una secuencia de dibujos en ellos. En la mayoría de estas piezas, las imágenes van acompañadas por inscripciones y pictogramas, pudiendo entenderse como un precedente de la unión del dibujo y el texto.²⁹¹

Durante el Antiguo Egipto se emplearían jeroglíficos para representar palabras a través de su semejanza visual o fonética y era habitual que éstos acompañasen a los dibujos murales, haciendo las veces de textos aclaratorios. Las imágenes eran usadas para relatar historias y al mismo tiempo, decorar la mayoría de construcciones: templos, tumbas, mastabas, etc. De este modo, se plasmaban personajes y escenas que narran acontecimientos concretos; la mayoría

291 Scarcia, G. & Curatola, G. (2004). *Irán: El arte persa*. Planeta de Libros. Barcelona: Lunweg.

sobre deidades, mitos y guerras. Los primeros vestigios pueden encontrarse en tumbas donde se ilustraron diferentes secuencias del *Libro de los Muertos*, texto funerario que se utilizó aproximadamente del 1550 hasta el 50 a.C. (a partir de comienzos del Imperio Nuevo). También existirían casos donde se dibujaba una estructura cronológica dividida por paneles, mostrando en repetidas ocasiones a unos protagonistas identificables que realizan diferentes acciones. Por ejemplo, esto sucedería en la *Cámara funeraria de Sennedyem* (TT1, Dinastía XIX, durante el reinado de Seti I y su hijo Ramsés II, oeste de Tebas, hacia 1279 a.C.) donde se muestra la vida agrícola de este artesano de la necrópolis del Valle de los Reyes y se distinguen personajes como: Sennedyem, su esposa Inyferi, el dios Horus, etc.²⁹² Muchas de las vasijas que se han recuperado, datadas en 2.800 a.C. y pertenecientes a la dinastía IV, también estarían decoradas con algunos dibujos ornamentales en secuencia. Sin embargo, estas cerámicas nunca alcanzarían la perfección y elegancia de las griegas, en gran medida, porque los egipcios usaban oro y alabastro; materiales muy difíciles de pintar.

En las vasijas y ánforas de la Antigua Grecia, que datan del siglo VI a.C., se apreciaría una notable evolución del progreso narrativo de los dibujos ornamentales. Aunque estas piezas continuaban usándose como soporte para transmitir mitos y leyendas, cuidarían más el desarrollo de la historia (el personaje principal adquiere un mayor protagonismo y se aportan mensajes didácticos o moralejas). Por primera vez, la pintura de cerámica llegaría a reclamar su lugar como arte, gracias a cómo se trascienden las inherentes limitaciones de la técnica y mediante: grandes composiciones, dibujos precisos, sutiles caracterizaciones, etc.²⁹³ A esto se suma que los dioses y héroes griegos ya no solo se limitan a figurar en las escenas clave, sino que aparecerían entablando diálogos entre ellos mediante textos escritos. Uno de los casos

292 Schulz, R. & Seidel, M. (2004). *Egipto: El Mundo de los Faraones*. Alemania: Könnemann.

293 Boardman, J. (1974). *Athenian Black Figure Vases*. World of Art. Nueva York: Thames & Hudson.

más representativos sería el del ánfora de **Exequias** sobre *Aquiles y Ajax jugando a los dados*; donde el primero exclama “tesara” porque ha sacado tres y uno, mientras que el segundo dice “tría” puntuando con un dos y un uno. En esta pieza, los protagonistas pueden identificarse con certeza gracias a los nombres que figuran encima de sus cabezas y a que la conversación sale reflejada gracias a textos aéreos que surgen de sus bocas.²⁹⁴



Figura 16. Exequias, *Aquiles y Ajax*, episodios de la guerra de Troya, Museo del Vaticano, Roma, 550-525 a.C.

294 Zangróniz, S. (2010). *¿Cómo se distraían los héroes en la Ilíada?* La tortuga de Aquiles. Romani ite domum. Recuperado de <http://asusanazan.wordpress.com/2010/12/11/%C2%BFa-que-jugaban-los-heroes-de-la-iliada/> [2017, mayo 5].

La Antigua Roma fue una civilización que explotaría la capacidad propagandística de la narrativa de imágenes en secuencia deliberada y la emplearía como un método sencillo para informar a los ciudadanos. Por un lado, se utilizaría en monumentos históricos, componiendo crónicas que transmiten batallas importantes y otorgan un mensaje final de ensalzamiento o victoria. Por ejemplo, sería el caso de los bajorrelieves conmemorativos de la *Columna de Trajano* (concluida en el año 114, en el Foro de Trajano, Roma) y la *Columna de Marco Aurelio* (realizada entre los años 176 y 192, en la Piazza Colonna, Roma). Ambas obras se decorarían con bandas helicoidales de relieves que pueden leerse girando en torno a las columnas; probablemente inspiradas en las telas pintadas que se llevaban en los triunfos romanos y que realizaban funciones similares. En estos casos las escenas se distinguen por juegos de perspectivas y espacios en las composiciones; además, las imágenes que las conforman van acompañadas de inscripciones en latín.²⁹⁵ Por otro lado, en lo concerniente a la vida diaria romana, también habría cierta secuencialidad en los anuncios y reclamos que promovían divertimentos; como los espectáculos de combates entre gladiadores. Uno de los muchos ejemplos representativos sería el mosaico en mármol calcáreo *Astyanax y Kalendio* (del siglo III, Museo Arqueológico Nacional de Madrid), que enseña una de las tres funciones que se ofrecían en el anfiteatro: “venationes” (cacerías), “ejecuciones” (luchas y sacrificios menores) y “combates” (luchas de gladiadores).²⁹⁶ En dicho mosaico se aprecian dos escenas diferenciadas mediante divisiones, el gladiador secutor se defiende del reciario y figura un texto en latín acompañado de símbolos que narran el resultado del combate (se indica quién ganó mediante un corazón y quién perdió con un Ø, abreviatura de “Obiit” o muerto). Durante esta época, pueden encontrarse diferentes culturas que emplearon recursos similares: los

295 Bussagli, M. (2004). *Roma: arte y arquitectura*. Potsdam: H. F. Ullmann.

296 Sánchez, M.A., García Blanco, A. & Fernández, D. (2014). *Mosaico de los gladiadores Astyanax y Kalendio*. Colecciones fundacionales: el gabinete de antigüedades y monedas de la Real Biblioteca. Departamento de difusión. MAN. Recuperado de <http://www.man.es/man/dms/man/actividades/pieza-del-mes/2014-ciclos/fondos-fundacionales/MAN-pieza-mes-2014-08-mosaico-gladiadores.pdf> [2017, mayo 5].

iconos de las calles de Pompeya en Italia, las figuras de los templos hindúes en Asia, las imágenes de la arquitectura precolombina en América, etc.²⁹⁷

En lo concerniente a Europa, a partir del siglo X, sería habitual que hombres religiosos ilustraran los textos en latín; gracias a que entendían el idioma y poseían amplios conocimientos de dibujo. En estas obras únicas los personajes se representan en miniaturas muy detalladas junto al texto, donde cada personaje posee unos rasgos concretos que lo identifican; se aprecia en: códices miniados, tapices, retablos, lienzos bordados, manuscritos, etc. Así, en algunas de estas ilustraciones, también se presentarían secuencias de imágenes, donde figuran diferentes escenas delimitadas con paneles decorativos o mediante la composición de los elementos. Esto ocurriría en obras francesas importantes, como: el *Tapiz de Bayeux* (gran lienzo bordado del siglo XI, Musée de la Tapisserie de Bayeux, Normandía), la *Biblia de Esteban Harding* (manuscrito del siglo XII elaborado por el santo cisterciense que le da nombre, Biblioteca Municipal, Dijon), la *Biblia de Maciejowski* (manuscrito del siglo XIII que ilustra los sucesos acontecidos según la Biblia hebrea bajo una perspectiva cristiana, Museo Morgan, Nueva York), etc.²⁹⁸ A lo largo de la Baja Edad Media europea sería cuando se consolidó una convención narrativa de vital importancia; el sentido de lectura occidental (izquierda-derecha, arriba-abajo).²⁹⁹ Siguiendo estas pautas, el procedimiento de usar la narrativa secuencial mediante el uso de paneles decorativos delimitadores se generaliza (a modo de viñetas) y el texto queda aún más integrado dentro del dibujo, siendo representado dentro de paneles inferiores o tiras de pergamino que brotan de los personajes. Por ejemplo,

297 Matías Guiu, A. (1981). *¡Boum! ...Y el cómic nació*. Suplemento DDT nº465 Revista para los jóvenes: Bruguelandia. Nº2. Barcelona: Bruguera.

298 Blunt, A. (1998). *Arte y arquitectura en Francia, 1500-1700*. Madrid: Cátedra.

299 Mar. (2010). *Exposición As Cantigas de Santa María en el Salón del cómic de Cangas*. Noticias. Entrecomics. Recuperado de <http://www.entrecomics.com/?p=51883> [2017, mayo 5].

este tipo de recursos se apreciarían en ciertas partes de las *Cantigas de Santa María* (cancionero religioso del siglo XIII, Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, Madrid) y en los *Manuscritos hebreos* del siglo XIV (parte de ellos se conservan en la Universidad de John Rylands de Mánchester o en la Biblioteca Nacional de Madrid).³⁰⁰



Figura 17. Taller de Alfonso X el Sabio, *Cantigas de Santa María*, códice, Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, Madrid, realizadas circa 1260-1270.

A finales de la Edad Media, la técnica de narrar sucesos mediante secuencias de imágenes seguiría empleándose en los nuevos avances de reproducción a tinta, donde se impondría el uso del papel blanco como soporte. En lo concerniente a este tema, destacaría la *Biblia pauperum* como una colección de imágenes gráficas que darían lugar al primer libro

300 de Azcárraga, M. J. & Ortega, M. T. (2003). *Catálogo de Manuscritos Hebreos de la Comunidad de Madrid*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid: Biblioteca Nacional.

xilográfico europeo y fueron realizadas a partir de 1430, donde se buscaría facilitar la continuidad entre las escenas del Antiguo y Nuevo Testamento (los pocos ejemplares manuscritos que se conservan procederían de la escuela de **Jan van Eyck** y se encuentran en la Biblioteca Nacional de París).³⁰¹ Estas publicaciones irían destinadas mayoritariamente a gente pobre y analfabeta, por eso los dibujos tienden a dominar el espacio y no están subordinados al texto; el cual aparece en pocas ocasiones o directamente se omite. De este modo, se continuarían explotando muchos de los recursos señalados anteriormente; como una narrativa secuencial que encuadra las diferentes escenas mediante la situación de los elementos y frases que se enmarcan dentro de rollos de pergamino dibujados. Combinaciones similares seguirían vigentes en los grabados en madera del siglo XV y en piezas posteriores, donde se satirizarían todo tipo de temas.³⁰²

Como ya se ha visto en secciones previas, la obra gráfica de caricaturistas franceses y belgas del siglo XIX (que realizaban grabados de críticas políticas, religiosas y sociales), estaría directamente relacionada con los inicios del cómic. Muchos de ellos contarían historias por medio de dibujos organizados en secuencias, valiéndose de instrumentos y técnicas acordes a la época. Un caso representativo serían los dibujos de **Honoré Daumier** para la revista *La Caricature* o la parodia que hizo **Gustave Doré** titulada *Los trabajos de Hércules*.³⁰³ Resultaría evidente la continuidad entre ilustradores, pintores y cartelistas; por lo que la historieta franco-belga se encuadraría en una tradición artística de enorme riqueza y que, generalmente, se identificaría por el uso de la “línea clara” (la cual derivaría de las relaciones con Japón y la introducción del pincel oriental por parte de pintores como **Henri**

301 Saebo, M. (2008). *Hebrew Bible / Old Testament: The History of its Interpretation*. Luisburgo: Vandenhoeck & Ruprecht.

302 Martínez de Sousa, J. (2010). *Pequeña historia del libro*. Gijón: Trea.

303 Töpffer, R. Doré, G. Petit, L. & Cham. (2014). *Pioneros del cómic: Monsieur Cryptogame y otras historias*. Valencia: El Nadir.

Michaux). El colonialismo en Asia tendría un potente reflejo en la gráfica de toda Europa y en capitales como París y Londres, se precipitaría que los artistas cultivaran técnicas de dibujo japonés. Por su parte, las estampas xilográficas denominadas *ukiyo-e* que realizaban **Katsushika Hokusai** o **Utagawa Hiroshige** influirían poderosamente en el manga, y los cuadros de **Norman Rockwell** harían lo propio en el cómic norteamericano.³⁰⁴ Por tanto, a pesar de tener lenguajes muy diferentes, estas disciplinas estarían ligadas íntimamente; ya que emplean el dibujo gráfico como punto de partida. La lista de pintores modernos que han influido en el mundo del cómic es amplia y dentro del giro entre el siglo XIX y XX, pueden ponerse como ejemplos representativos: **Alfonse Mucha**, **Aubrey Beardsley**, **Paul Klee** o **Pablo Picasso**, entre muchos otros.³⁰⁵

En forma de guiño al trabajo de los grandes pintores y a la deuda otorgada por el medio, entraría dentro de lo habitual que algunas de las obras pictóricas más canónicas aparezcan en un gran número de historietas y normalmente, esto suele hacerse de tres formas distintas: imitando la obra completa de la manera más fidedigna posible, imitando solo su composición o imitando solo la técnica pictórica. Al final, cuando una viñeta se basa en un cuadro, no suele suceder por requisito del guión, sino por establecer un sentido homenaje y con el ánimo de demostrar las coincidencias estilísticas entre ambos medios.³⁰⁶

En definitiva, en este apartado quedaría estipulado que: la historieta hereda numerosas técnicas de la pintura y otros medios gráficos fundamentalmente narrativos, sobre todo en lo referente a sus recursos y el uso de la secuencia como escala temporal.

304 Urrero, G. & Domínguez, L. (2011). *La escuela de cómic francobelga y la pintura*. Arte. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Arte/la-escuela-de-comic-francobelga-y-la-pintura.html> [2017, mayo 5].

305 Caballero, O. (2016). *Hergé quería ser Picasso*. Exposición en París. Cultura. La Vanguardia. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20160927/41597134626/herge-queria-ser-picasso.html> [2017, mayo 5].

306 Gasca, L. & Mensuro, A. (2014). *La pintura en el cómic*. Signo e imagen. Madrid: Cátedra.

3.1.2 Literatura, cine y tecnología

“En literatura los textos viven una vida propia, autónoma; mientras que en el cómic son el componente de un juego más amplio.” (Barbieri, D., 1998)³⁰⁷

Desde finales del siglo XVIII hasta la actualidad, se han perfeccionado y desarrollado una serie de medios de comunicación que llegarían a formar parte intrínseca del arte contemporáneo. Muchos de ellos habrían ejercido una influencia directa en la evolución del cómic moderno, ayudando a conformarlo tal y como se conoce hoy en día. En sus orígenes, la historieta buscaría su camino apoyándose en procedimientos que ya existían para, más adelante, acabar separándose de ellos y adquiriendo su propia identidad. Por tanto, en el mundo del cómic no solo importarían las obras, sino todas las influencias recibidas y de ellas dependerían sus condiciones de creación, producción, distribución y consumo.³⁰⁸ De ahí que resulte necesario plantear cuáles fueron las innovaciones creativas que ejercieron dicho apoyo y que otorgaron las características formales que definen a este medio en la actualidad.

En la concepción de las historietas supondría un referente importante la **literatura**, ya que puede apreciarse su herencia en la configuración, guión y, en definitiva, en todo el conjunto estructural de estas publicaciones. Esto quedaría evidenciado en muchos aspectos: la división de la historia en capítulos, la enumeración de las páginas, las opciones de encuadernación e impresión, la lectura de izquierda a derecha en occidente y al revés en oriente, etc. Como todo lenguaje en evolución rápida, el cómic se adueñaría de estos modos adaptándolos a su contenido, haciéndolos suyos y aprovechándolos con poder evocativo.³⁰⁹ Aun así, el semiólogo **Daniele Barbieri** indicaría que “la gran diferencia entre las historietas y otros

307 Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Colección Instrumentos. Barcelona: Paidós.

308 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

309 Flórez, F. (1999). *Narración y narrativa I*. Nº 81. Gijón: El Wendigo.

medios fundamentalmente narrativos, es que las formas y el texto no trabajan de manera autónoma, sino que siempre se vinculan a lo narrado”.³¹⁰ Por tanto, los diálogos no funcionarían solos (sin las imágenes gráficas el lector perdería una gran parte de la información) y del mismo modo, los dibujos aportarían su propio contenido (más allá del meramente descrito en los textos). Es decir, en el cómic la narración al completo se transmitiría mediante la unión y combinación de todos los elementos que conforman la obra. Sin embargo, independientemente del lenguaje y del medio que se esté empleando, cada género estaría caracterizado por un cierto conjunto de formas del relato. De ahí que la mayoría de las historias policíacas tengan más rasgos en común entre sí que, por ejemplo, las fábulas de animales y a su vez, éstas comparten sus propias características comunes. Esto se apreciaría aún más en aquellos casos donde las producciones literarias y de cómic coinciden en promocionar géneros concretos guiándose por las modas (novela rosa, historias detectivescas, ciencia ficción, etc.). Por otro lado, a raíz de que una parte de la crítica literaria aún mantiene que los guiones de cómic tendrían escaso mérito, achacando que suelen ser sintéticos y poco inspirados, se plantearía que el medio forma parte de las llamadas sub-literaturas de consumo (como la fotonovela o el folletín romántico).³¹¹ Sin embargo, **Roman Gubern** señalaría que, “si bien estas publicaciones nacieron como subproducto del sensacionalismo periodístico y se asociaron a la más blandengue tradición de la iconografía de consumo infantil, el cómic habría experimentado una auténtica revolución en su estatuto cultural, social y semiótico (lo cual no se habría producido en otras variedades de la literatura de la imagen)”.³¹² Por eso, se concluiría que, aunque existen similitudes evidentes en la estructura verbo-icónica de estos medios de comunicación, su destino histórico y cultural habría sido muy diferente.

310 Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Colección Instrumentos. Barcelona: Paidós.

311 García Fernández, E.C. & Urrero Peña, G. (2008). *Los cómics, el noveno arte*. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Comic/Los-comics-el-noveno-arte.html> [2017, mayo 5].

312 Gubern, R. (1980). *Los cómics en la cultura de masas contemporánea*. Camp de l’arpa N° 79-80, septiembre-octubre. Pág 23. Recuperado de <http://1ojodemelkart.blogspot.com.es/2012/11/los-comics-en-la-cultura-de-masas.html> [2017, mayo 5].

Más allá de ciertos rasgos heredados, existirían obras literarias determinadas cuyo contenido habría ejercido una influencia directa en la evolución de las historietas. Es el caso de las novelas mudas de grabados xilográficos que surgieron a principios del siglo XX, como *Mi libro de horas* y *La ciudad* (realizadas por **Frans Masereel** a partir de 1918), las cuales serían consideradas precedentes importantes de la novela gráfica; así como del trabajo de los dibujantes de cómics **Art Spiegelman** y **Will Eisner** (este último llegaría a calificarlas como “obras maestras absolutas”).³¹³ A esto se suma que, en la última década y gracias a la popularidad que adquirieron como método alternativo para contar historias, los cómics adaptarían muchas piezas literarias, así como biografías de escritores y artistas. Se habría visto que, como el texto escrito de un libro narrativo suele consistir en diálogos y soliloquios, la historieta tendría la capacidad de otorgar una representación visual de cada escena y aportaría como resultado una interpretación expresiva de la obra.³¹⁴ Atraídos por este valor añadido, varios escritores de renombre estarían diversificando su trabajo y últimamente muchos desempeñarían su labor como guionistas de cómics, lo que ayudaría a incrementar las relaciones e influencias entre medios. Hasta tal punto que, gracias a estas novedades, empezaría a ser habitual que las novelas gráficas puedan optar a premios literarios y en ese sentido, habrían ido surgiendo publicaciones pioneras durante los últimos años. Por ejemplo, el Premio Pulitzer a la novela gráfica *Maus: Relato de un superviviente* (realizada por **Art Spiegelman** en 1991) serviría para reivindicar que también es posible plasmar temas sociales de gran calado mediante las historietas.³¹⁵ Un caso más actual sería el de *La niña de sus ojos* (realizada por **Mary M. Talbot** y **Bryan Talbot** en 2012), que ganó el prestigioso Premio Literario Costa de Reino

313 Masereel, F. (2012). *La ciudad*. Madrid: Nórdica libros.

314 Jiménez Varea, J. (2008). *Teatro, cómics y Shakespeare: Macbeth en viñetas*. Tebeosfera. Depósito de investigación Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/30305> [2017, mayo 5].

315 Pardo, P. (2015). *Cada cómic siempre es un insulto: entrevista a Art Spiegelman*. El Mundo. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/cultura/2015/02/05/54d32ac1268e3eca358b456e.html> [2017, mayo 5].

Unido; lo cual supuso una sorpresa para algunos y la consolidación del medio para otros.³¹⁶ Lo mismo ocurriría con la trilogía *March* (donde se narran las memorias del activista **John Lewis**, realizada por **Andrew Aydin** y **Nate Powell** a partir de 2013), que fue la primera novela gráfica en ganar el notorio National Book Award en 2016 (Premio Nacional del Libro de EEUU).³¹⁷

Aunque el cómic posee un lenguaje propio y que antecede al **cine** en décadas, también surgirían paralelismos evidentes entre ambos medios; sobre todo a partir de la explotación masiva de los sistemas de comunicación. De ahí que las historietas llegaran a ser denominadas como el “cine de los pobres” porque, además de ser muy asequibles de cara al público, eran capaces de trasladar la estética fílmica a publicaciones económicas de papel. A partir de los años treinta, con la evolución de las tiras de prensa, muchos dibujantes de cómic americano se basarían en las películas de aventuras, creando un modelo narrativo que se impuso al resto. Durante este periodo, las viñetas se convertirían en la pantalla de cine sobre la que se mostraría la acción y donde se adaptarían muchos recursos del nuevo lenguaje cinematográfico: planos, encuadres, transiciones, etc. En lo concerniente a este tema resultaría pionera la publicación de *Terry and the pirates* (Terry y los piratas, realizada por **Milton Caniff** desde 1934), donde se versionaría el modelo narrativo de continuidad característico de Hollywood (aunque todas las tiras conectaban entre sí, también podían entenderse leyendo únicamente las páginas diarias o las dominicales).³¹⁸ Esta práctica habría seguido

316 Jiménez, J. (2013). *La niña de sus ojos gana el Costa Book Award*. Viñetas y Bocadillos. Rtve. Recuperado de <http://blog.rtve.es/comic/2013/01/la-ni%C3%B1a-de-sus-ojos-de-bryan-mary-m-talbot-gana-el-costa-book-award.html> [2017, mayo 5].

317 Llanos Martínez, H. (2016). *El ganador del National Book Award recuerda cómo le negaban el acceso a las bibliotecas por ser negro*. Igualdad y Cultura. El País. Recuperado de http://verne.elpais.com/verne/2016/11/20/articulo/1479637043_317900.html [2017, mayo 5].

318 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

desarrollándose hasta nuestros días y en mayor o menor medida, una gran cantidad de historietas tomarían prestados recursos derivados de las películas para desarrollar los géneros y su contenido. Por ejemplo, es corriente que los planos fotográficos sirvan como referencia para realizar las composiciones e incluso muchos dibujantes de cómics (como **Alex Ross**, **Bryan Hitch** o **Greg Land**, entre muchos otros) emplearían capturas fotográficas para llevar a cabo sus páginas; buscando dar un mayor realismo al conjunto. A partir de los años setenta las temáticas de las propias películas también ejercerían un papel importante en estas publicaciones, trasladando en ellas el contenido de una saga fílmica y expandiendo el universo de la cinta original mediante secuelas o precuelas. El primer gran caso de una adaptación fílmica en cómic sería sobre la película *El planeta de los simios* (dirigida por **Franklin J. Schaffner** en 1968), llevándose a cabo una colección de veintinueve números que sería publicada por Curtis Magazines, una marca de la editorial Marvel (realizados por **Mike Esposito**, **Mike Ploog** y **George Tuska** entre otros, desde 1974 hasta 1977).³¹⁹ Otro ejemplo representativo sería *2001: una odisea en el espacio* (dirigida por **Stanley Kubrick** en 1968), elaborándose diez números para Marvel que continuarían la trama de la película con personajes totalmente nuevos (realizados por **Jack Kirby** desde 1976). Esta práctica perduraría desde entonces hasta la actualidad y si una película o serie tiene éxito, es corriente que sea adaptada al formato de la historieta.³²⁰

Para terminar, el mundo del cómic también habría sufrido una clara evolución gracias a los **nuevos avances tecnológicos**, que generarían alternativas en todos los aspectos de la industria. Novedades como internet revolucionarían el sector a principios de los noventa, el

319 Millán, J.R. (2010). *Cómics basados en películas, adaptaciones y universos expandidos*. Suite 101. Recuperado de <http://suite101.net/article/comics-basados-en-peliculas-adaptaciones-y-universos-expandidos-a16819> [2012, octubre 5].

320 Agudo, A. (2016). *Las secuelas más disparatadas de Hollywood son cómics*. Cinemanía. Recuperado de <http://www.cinemanía.es/especiales/las-secuelas-mas-disparatadas-de-hollywood-son-comics/> [2017, mayo 5].

ciberspacio serviría como fuente de información e inspiración y las posibilidades gráficas de los sistemas informáticos convertirían las tiras de cómic en lo más adecuado para la pantalla (el formato renacería cuando ya estaba empezando a desaparecer de los periódicos). A este respecto, se suele considerar que el primer cómic compartido online sería *T.H.E. Fox* (realizado por el estadounidense **Joe Ekaitis** en 1986), que habría sido colgado en los primeros ISP comerciales de Estados Unidos (Compuserve y Genie). Más allá de casos anecdóticos, el avance tecnológico más significativo sería la creación del “e-cómic” (cómic digital, un archivo compuesto por historietas que solo existen en un formato legible por computadoras y otros aparatos similares), el cual facilitaría enormemente la renovación de la industria. Las editoriales utilizarían este filón para aumentar su productividad y abaratar costes; los países que más explotarían estos recursos en beneficio de sus respectivos mercados serían Estados Unidos, Japón y Corea del Sur.³²¹ Además, surgiría el modelo empresarial del “webcomic” (página web dedicada a publicar historietas digitales online), que captaría lectores gracias a la actualización regular de su contenido. Por ejemplo, se habría popularizado que muchos dibujantes noveles estén dando a conocer sus viñetas en forma de “meme” (breve aporte visual, cómico o ingenioso que se difunde masivamente por internet); para alcanzar un éxito razonable antes de editar su trabajo. En lo que a la elaboración del cómic se refiere, se impondría el uso de herramientas como la “tablet gráfica” (tabla sensible a la presión de un lápiz óptico que hace aparecer el dibujo directamente en la pantalla del ordenador) y se desarrollarían todo tipo de programas informáticos que permiten realizar alteraciones en las imágenes gráficas. Muchas de estas mejoras informáticas servirían para que las imprentas profesionales perfeccionasen la reproducción de las publicaciones y logran mejoras en la pérdida de calidad con respecto al original. También se volvería

321 Ovelar, M. (2009). *EEUU, Japón y Corea del Sur, locos por los tebeos en internet*. Cultura. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154267_850215.html [2017, mayo 5].

factible contemplar el cómic en un “visor” (sistema que facilita la lectura y descompresión del archivo), siendo una alternativa viable a la impresión en papel. En resumidas cuentas, las novedades técnicas habrían otorgado alternativas válidas que suplen todos los aspectos de la producción tradicional de historietas, pudiendo llevarse a cabo mediante: programas de ordenador como única herramienta, consiguiendo subvenciones a través de donaciones o micro-mecenazgos en webs, promocionando su contenido en redes sociales y publicando las páginas online, etc.³²² De ahí que los dibujantes de cómics hayan encontrado en estos avances un método sencillo para auto-editarse y una opción para que su trabajo no dependa exclusivamente de las grandes compañías. A esto se suma que la historieta digital puede integrar opciones de las que carecen las publicaciones ordinarias, como: marcadores, opciones de visionado, herramientas para ampliar y minimizar, traducción automáticamente del texto, reproducción de archivos sonoros o audiolibros, incorporación de animaciones GIF (Graphics Interchange Format) y vídeos, la posibilidad de pulsar en las viñetas para pasar de unas a otras o para activar interacciones que alteran el dibujo original, etc. Actualmente incluso es posible generar el cómic en un espacio tridimensional, convirtiendo un contenido que por naturaleza se mantiene en un soporte de dos dimensiones al 3D; lo que permite al usuario visualizar todos los elementos desde diferentes ángulos (por ejemplo, tal y como sucede en algunos trabajos en forma de imagen gráfica renderizada del diseñador **Gabriel de Laubier**). Sin embargo, aunque todo este tipo de archivos digitales no ocuparían prácticamente espacio y pueden descargarse rápidamente, su información no existiría de forma física y por eso, tampoco poseería un gran valor como objeto propiamente dicho. A raíz de esto, tanto los coleccionistas como una gran parte del público, todavía preferirían mantenerse fieles a la edición más tradicional y continuar decantándose por las historietas impresas en papel.

322 Ovelar, M. (2009). *La tira cómica se rejuvenece en internet*. Cultura. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154265_850215.html [2017, mayo 5].

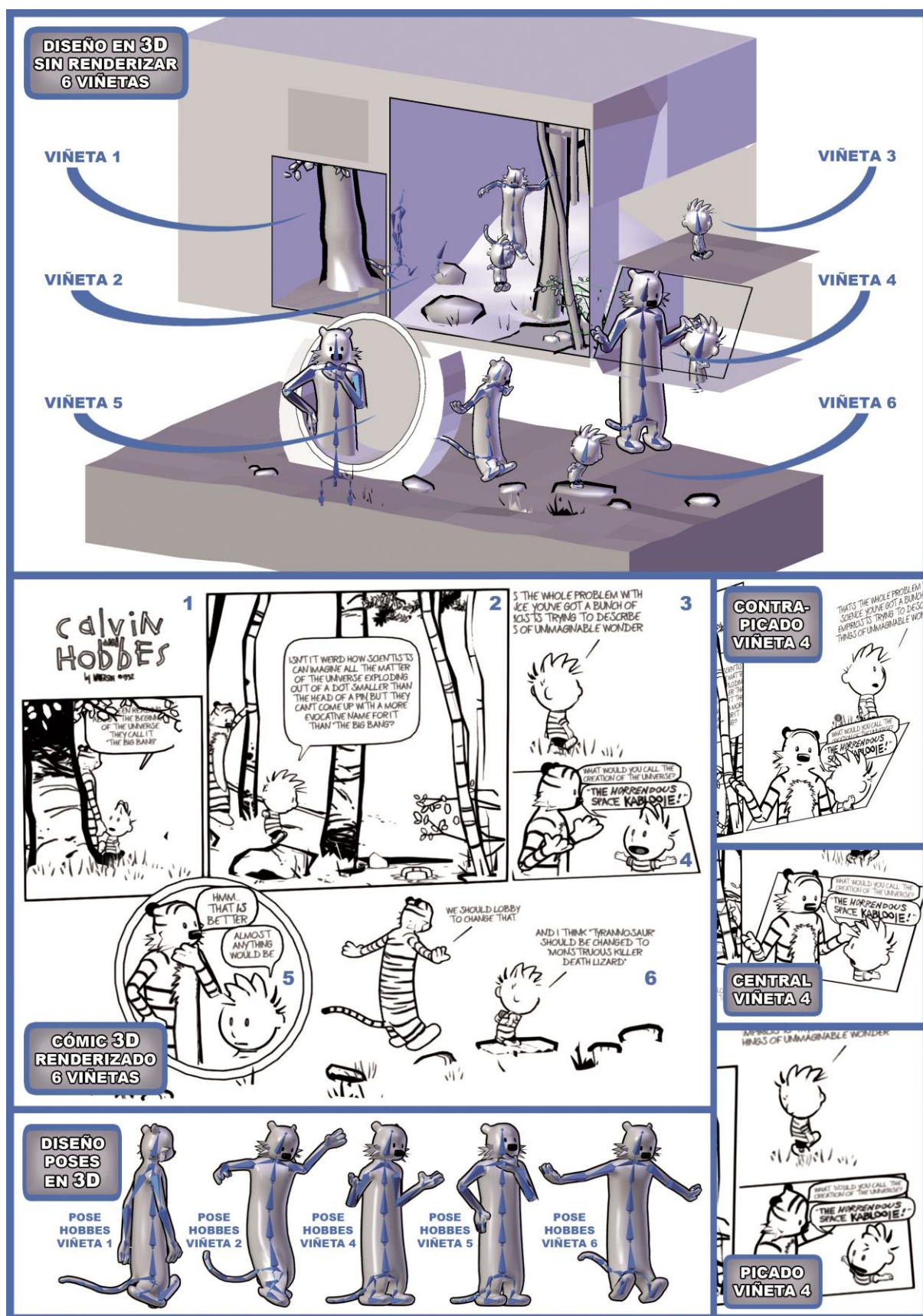


Figura 18. Gabriel de Laubier (basado en el original de Bill Watterson), *Calvin y Hobbes: Big Bang*, tira de cómic 3D renderizada, Portfolio, CYN Design, Sketchfab.com, Paris, 2016.

Hoy en día muchos profesionales verían en el cómic digital el futuro más inmediato del medio, sirviéndose de las nuevas tecnologías como aporte para dignificar el oficio y definir el camino a seguir. Bajo este criterio, **Scott McCloud** proclamaría llevar a cabo una revolución y un frente unido, que vendría a otorgar el salto a la infinitud artística, tecnológica y crematística de estas publicaciones; llegando a preguntar “¿perderían los cómics su magia si no pudiéramos tocarlos? en última instancia, no creo que los lectores de cómics necesiten sostener o poseer un cómic para poder disfrutarlo plenamente”.³²³ Para ello, aportaría doce bloques que afectarían a la esencia misma de la historieta contemporánea: el cómic como literatura, como arte, derechos de autor, innovación industrial, percepción pública, atención institucional, igualdad de género, representación de las minorías, diversidad temática, producción digital, distribución digital y el cómic digital. Al final, se interpretaría que si el cómic sigue su camino es porque todavía posee una gran ventaja con respecto a otros medios, su evolución aún no habría terminado y en ese aspecto, otros lenguajes de comunicación estarían mucho más agotados.³²⁴

En definitiva, en este apartado se resolvería que: la literatura, el cine y los avances tecnológicos han ayudado a transformar el panorama del arte, así como a la inclusión del cómic en otros ámbitos artísticos y en distintos entornos donde antes no tenía cabida: laborales, comerciales, industriales, económicos, etc.

³²³ McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic*. La revolución de los cómics. Barcelona: Planeta Cómic.

³²⁴ Moreno, F. & Muñoz, E. (2016). *El cómic busca superhéroes para salir de la crisis*. Cultura. 24 de agosto. Madrid: La Razón.

3.2 INFLUENCIAS QUE HA APORTADO EL CÓMIC

3.2.1 Arte Pop

“Lo que hago es forma... las historietas tienen formas, pero no se ha hecho ningún esfuerzo por unificarlas intensamente. El propósito es diferente: en ellas se busca reproducir y yo pretendo unificar.” (Lichtenstein, R., 1963)³²⁵

Debido a su condición gráfica y multidisciplinar, el cómic se relacionaría en primer lugar con las artes plásticas. Por tanto, a principios del siglo XX, el medio no sería desconocido en los círculos de artistas modernos y muchos de ellos reconocerían la influencia directa o indirecta de las historietas en su trabajo. Por ejemplo, **Pablo Picasso** se valdría de la narrativa secuencial en su aguafuerte *Sueño y mentira de Franco* (donde representa a un mismo personaje que desempeña diferentes acciones en una sucesión de viñetas); una obra que reproduciría en tiradas de mil ejemplares y vendería con el ánimo de recaudar fondos para la causa republicana.³²⁶ Este y otros creadores, como el pintor **Joan Miró** o el literato **Edward Estlin Cummings**, serían algunos de los seguidores intelectuales de historietas tan trascendentes como *Krazy Kat* (realizada por **George Herriman** desde 1913).³²⁷ De ahí que, ya desde entonces, se pueda vislumbrar cierta conexión y reconocimiento mutuo entre ambos mundos. A esto se suma que el dibujante de cómics **Lyonel C. A. Feininger** participó activamente en el movimiento Cubista; por lo que, además de llevar a cabo las historietas *Kinder Kids* y *Wee Willis Winkies World* (realizadas para el *Chicago Sunday Tribune* en 1906) llegaría a formar parte y ser miembro de la Bauhaus.

325 Foster, H. (2014). *The First Pop Age: Painting and Subjectivity in the Art of Hamilton, Lichtenstein, Warhol, Richter, and Ruscha*. Estados Unidos: Princeton University Press.

326 García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

327 McDonnell, P., O'Connell, K. & de Havenon, G. R. (1986) *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman*. New York: Harry N. Abrams.



Figura 19. Pablo Picasso, *Sueño y mentira de Franco*, aguafuerte, dos Planchas, Museo Picasso, París, 1937.

Las tendencias de vanguardia que habían dominado el siglo XX se volverían reiterativas y entrarían en crisis, por lo que su interés desaparecería prácticamente por completo. Frente a esta situación, surgirían como respuesta tendencias novedosas: la Nueva Figuración, la Abstracción Neoconstructivista, el Arte Pop y los Nuevos Realismos. La encrucijada de diferentes estilos, junto al definitivo traslado del foco artístico de París a Nueva York, haría que empezase a despuntar el Postmodernismo (movimiento que afloraría en la década siguiente).³²⁸ Tras estos cambios, frente a la falta de contenido y declive de las creaciones abstractas, surgiría la idea de usar los objetos derivados de la cultura de masas para reflejar la realidad social de la época.

El Arte Pop surgiría a mediados de los años cincuenta en el Reino Unido y a finales de los sesenta en los Estados Unidos. Por lo general, el movimiento contrarrestaría el simbolismo del Expresionismo Abstracto y exploraría los mismos sujetos que el Dadaísmo; pero reemplazando sus impulsos destructivos y anárquicos.³²⁹ Una de sus principales influencias sería **Marcel Duchamp** ya que, en gran medida, fue quien popularizó la conversión en arte de productos ordinarios y fabricados en serie; sacándolos de su entorno y exponiéndolos en el contexto de una galería. También suele considerarse que otras fuentes del proto-pop (antecedentes precursores del Arte Pop) podrían ser las construcciones dadaístas de **Kurt Schwitters** y las pinturas que **Fernand Léger** hizo sobre objetos cotidianos. En su origen temprano, durante la posguerra inglesa, el Arte Pop consistiría en una visión externa alimentada por la cultura popular estadounidense; los británicos tomarían esta influencia desde lejos y por eso, llevarían a cabo su obra desde un punto de vista más romántico e idealizado. Sin embargo, los artistas estadounidenses estarían inspirados por la experiencia de

328 Guilbaut, S. (2007). *De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno*. Madrid: Tirant Lo Blanch.

329 Piper, D. (1981). *The Illustrated History of Art*. California: Bounty Books.

vivir dentro de dicha cultura, siendo bombardeados a diario por los medios de comunicación de masas; lo cual daría como resultado que produjeran un trabajo más agresivo.³³⁰ El principal precursor del movimiento artístico pop sería El Grupo Independiente (fundado en Londres en 1952), un conjunto de jóvenes artistas que usarían los elementos comerciales para desafiar la visión modernista de la cultura y la perspectiva tradicional de las Bellas Artes.³³¹ Después de sus primeras reuniones, el co-fundador **Eduardo Paolozzi** presentaría su colección de collages titulada *Bunk!*, entre los que se encontraría *I was a Rich Man's Plaything* (pieza donde, entre otros elementos, aparecería un revolver del que surge la onomatopeya “pop”).³³² A raíz de dicho collage, el concepto de Arte Pop sería finalmente acuñado por el artista **John MacHale**, utilizado en 1956 por los miembros del grupo **Alison** y **Peter Smithson** durante su artículo para la revista *Arc* y popularizado por el crítico **Lawrence Alloway** en 1958 para su ensayo *The Arts and the Mass Media*.³³³ Gracias a que florece la economía de Estados Unidos y éste se posiciona como el país más poderoso del mundo, los estándares de vida americanos dieron pie a un aumento del marketing y a que el consumismo desmesurado fuera aquello a lo que se debía optar. Tras la democratización de las máquinas y los avances relacionados con la producción en serie, aparecería esta nueva forma de consumo. La fascinación por lo banal lograría que las obras únicas perdieran interés y que el público se centrara en la disponibilidad de los productos triviales derivados de las modas. Este panorama quedaría reflejado en la pintura titulada *Just what is it that made yesterday's homes so different, so appealing?* (¿Y qué es lo que hace a los hogares de hoy tan diferentes, tan atractivos?, realizada por **Richard**

330 Varnedoe, K. & Gopnik, A. (1990). *High & Low: Modern Art, Popular Culture*. New York: The Museum of Modern Art.

331 Arnason, H.H. (1968). *History of Modern Art: painting, sculpture, architecture, photography*. New York: Harry N. Abrams, Inc. 1968.

332 Livingstone, M. (2000) *Pop Art: A Continuing History*. New York: Thames & Hudson.

333 Smithson, A. & Smithson, P. (1956). *L'architecture d'aujourd'hui: But Today We Collect Ads*. N° 344. Art. Reimpreso en la página 54 del *Modern Dreams The Rise and Fall of Pop*. ICA y MIT. Recuperado de http://designtheory.fiu.edu/readings/smithson_but_today_we_collect_ads.pdf [2017, mayo 5].

Hamilton en 1956). Este cuadro se acabaría convirtiendo en la imagen pictórica más representativa del Arte Pop británico y asentaría tres factores determinantes: la mezcla de atracción e ironía con respecto a los símbolos de opulencia americanos, la importancia del collage como técnica (heredada del Cubismo, Dadaísmo y Surrealismo) y la sofisticación de una composición cargada de ambigüedades. La obra sería expuesta originalmente en la legendaria exposición *This is Tomorrow* (Esto es el mañana, celebrada en la Galería de Arte Whitechapel de 1956, High Street, Londres) y contendría todo tipo de alusiones que acabaron siendo representativas del movimiento; como la portada del número 26 de la serie de historietas *Young Romance* (Romance joven, colección realizada por **Joe Simon** y **Jack Kirby**; del número 1 al 124 para la Crestwood Publications imprint Prize Comics, entre 1947-1963 y del número 125 al 208 para la editorial DC, entre 1963-1975).³³⁴

A partir de la década de los sesenta comenzaría un periodo crucial tanto en la evolución del propio panorama artístico como en el desarrollo del cómic y se situaría como el *turning point* (punto de giro) de la postura de los intelectuales en relación con las historietas.³³⁵ En gran medida, esto ocurriría gracias a que varios artistas del Arte Pop relacionarían su trabajo con estas publicaciones, usándolas como recurso para llevar a cabo sus obras. Es el caso de **Jasper Johns**, que en 1958 haría un cuadro con su propia versión emborronada de las tiras de *Alley Oop* (realizadas por **Vincent Trout Hamlin** desde 1932) y a principios de los sesenta **Andy Warhol** también se basaría en historietas tan famosas como las de *Popeye* (creado por **Elsie Crisler Segar** en 1929) y *Dick Tracy* (realizado por **Chester Gould** desde 1931).³³⁶ En la mayoría de los casos, la apropiación de estos personajes icónicos vendría determinada por

334 Ruhrberg, K. & Walther, I. F. (2005). *Arte del Siglo XX: Pintura*. Volumen I. Madrid: Taschen.

335 Groensteen, T. (2000). *Comics & culture: Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press.

336 Alarcó, P., Serraller, F. C. & Crow, T. (2014). *Catálogo Mitos del Pop*. Madrid: Museo Thyssen Bornemisza.

una doble intención: porque era una forma directa de representar la cultura de masas en una figura fácilmente reconocible y por el carácter nostálgico que despertaban en los propios artistas.³³⁷ Por ejemplo, a **Warhol** le gustaba la figura de *Batman* desde su juventud y más a raíz de las series televisivas; donde también se adaptarían elementos pop muy característicos (la primera serie del hombre murciélago realizada íntegramente por actores, sería dirigida por **Lambert Hillyer** y producida por Columbia Pictures en 1943). Hasta tal punto que el propio **Warhol** llegaría a dirigir en 1964 la película en blanco y negro *Batman/Dracula* (un proyecto personal que haría por su cuenta, sin el consentimiento de la editorial DC), donde mostraría escenas experimentales protagonizadas por **Jack Smith** (actor y director pionero del cine independiente) y **Baby Jane Holzer** (actriz, modelo y productora).³³⁸ A esto se suma que algunos artistas pop tenían una relación profesional directa con los propios historietistas; sería el caso del artista británico **Allen Jones** (cuyas esculturas eróticas, donde transforma a mujeres en piezas de mobiliario, inspirarían en 1971 a las de *La naranja mecánica* de **Stanley Kubrick**) que escribió un prefacio para el dibujante de cómics **John Willie** (experto en bondage y creador de la serie *The Adventures of Sweet Gwendoline* desde 1946).³³⁹

El artista gráfico, pintor y escultor **Roy Lichtenstein** acabaría siendo uno de los máximos representantes del Arte Pop y su producción más conocida, aquella que bebería de las imágenes comerciales de producción masiva (a pesar de que no llegaría a utilizar dichas imágenes hasta los casi cuarenta años de edad). Este doctor en Bellas Artes por la Universidad de Ohio sería el más veterano de los miembros del movimiento y empezaría su recorrido

337 Capdevila, F., Corcho, I., de Diego, E. & modera Pons, A. (2012). *El cómic, de arte para el consumo a formas Pop*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-Pmtfb0MCL8> [2017, mayo 5].

338 Jordan, M. (2006). *Jack Smith and the Destruction of Atlantis*. Festival de cine de Tribeca. Nueva York: Tongue Press Productions.

339 Willie, J. (1974). *The adventures of sweet Gwendoline: Cartoons*. Nueva York: Belier Press.

artístico desde el Expresionismo Abstracto y Cubismo analítico. Sus piezas más significativas acabarían siendo aquellas basadas en tiras, cómics y publicidad; así como sus reproducciones de trazos y brochazos de pintura industrial. Una de sus principales señas de identidad sería que, al menos en apariencia, su trabajo apenas se distanciaba del material original que usaba como referente, buscando adrede entretejer las nociones que separaban los conceptos de “original” y “copia”. Esta apropiación, unida al hecho de que no acreditaba sus fuentes, le puso en el punto de mira de la crítica y en 1964 la revista *Life* llegó a preguntarse “¿es el peor artista de los Estados Unidos?”.³⁴⁰

En lo concerniente a cómo influirían los personajes de cómic y animación en la obra de **Lichtenstein**, ya en su juventud, desarrollaría un gran interés por el dibujo y escucharía en la radio los programas de *Flash Gordon* (personaje de historieta creado por **Alex Raymond** en 1934) y *Mandrake el mago* (personaje de historieta creado por **Lee Falk** y **Phil Davis** también en 1934). Con diecinueve años, realizaría el curso de artes visuales *Dibujar mirando* impartido por el profesor **Hoyt L. Sherman**, donde aprendería el método de basarse en la forma de una imagen ya existente y captarla intelectualmente. A partir de entonces, las teorías sobre la “percepción organizada” o “la unidad visual y perceptiva” constituirían la base de su trabajo, siendo atraído por la naturaleza de las imágenes gráficas que se alejaban de la pintura artística de vanguardia.³⁴¹ Más adelante, sería reclutado durante la Segunda Guerra Mundial y se incorporaría a las filas del ejército de Estados Unidos; donde acabaría trabajando como oficinista y dibujante (realizando el cometido de agrandar viñetas del periódico *Stars &*

340 Vogel, C. (2012). *A New Traveling Show of Lichtenstein Works*. 5 de abril. New York Times. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2012/04/06/arts/design/a-new-traveling-show-of-lichtenstein-works.html> [2017, mayo 5].

341 Bell, C. (2006). *Roy Lichtenstein: Biografía abreviada (extracto)*. Roy Lichtenstein Foundation. Fundación Juan March. Recuperado de <http://www.march.es/arte/palma/exposiciones/lichtenstein/biografia.asp> [2017, mayo 5].

Stripes para su oficial). Una vez que termina el servicio y comienza a trabajar como profesor universitario su obra se vuelve más abstracta y expresionista, exponiendo en la Riley Gallery de Nueva York en 1959. Ya por entonces, resultaría posible descifrar en algunos de sus cuadros a personajes conocidos en imágenes ocultas y siluetas, que despojaría de toda intencionalidad. Sin embargo, la anécdota más extendida es que serían sus hijos quienes le retarían a imitar las publicaciones infantiles que leían y más adelante, **Allan Kaprow** (pionero en la práctica de la performance y profesor de la Universidad de Rutgers, Nueva Jersey) le habría animado a continuar con esta práctica; aconsejándole que algo no tiene por qué parecer arte para serlo.³⁴² Supuestamente este entorno le habría ayudado a reavivar su interés por las imágenes de proto-pop y de ahí surgiría el mítico cuadro de 1961 titulado *Look Mickey* (basado en una ilustración del libro *Disney Little Golden Book*, realizada por **Bob Grant** y **Bob Totten** en 1960); el cual terminaría siendo donado a la National Gallery de Washington por el cincuenta aniversario del museo. Sin embargo, **Lichtenstein** pronto abandonaría el uso de personajes tan icónicos, precisamente porque no eran lo bastante anónimos e impersonales, que es aquello en lo que fundamentaría su discurso. Por eso, empezaría a experimentar con dibujos tomados de las historietas y de los papeles de envolver chicles, mezclados con imágenes sacadas de las pinturas realizadas por **Frederic Remington** (artista especializado en la representación del Lejano Oeste).³⁴³ Las ventas de sus obras se dispararían cuando empieza a movérselas el comerciante italoamericano **Leo Castelli** y a lo largo de 1962, llegaría a exponer en seis grandes exposiciones por todo el país (sobre todo conseguiría comercializar cuadros basados en las series de tiras de cómics e imágenes publicitarias rudimentarias de prensa). Durante los siguientes años, llevaría a cabo pinturas sobre mujeres de seriales televisivos y motivos bélicos de la Segunda Guerra Mundial (basados en múltiples viñetas

342 Vázquez, J. & Barbeito, J. (2013). *Roy Lichtenstein*. No disparen al artista. Recuperado de <https://nodisparenalartista.wordpress.com/2013/09/06/roy-lichtenstein/comment-page-1/> [2017, mayo 5].

343 Duque, F. (2001). *Arte público y espacio político*. Madrid: Akal.

seleccionadas de historietas publicadas por la editorial DC); así como una serie de paisajes e imágenes de tebeos junto a esculturas que asemejaban fuertes explosiones de esmalte puestas en pie.³⁴⁴ Poco tiempo después, habría alcanzado tal éxito que se convertiría en el primer norteamericano que figuraría en la Tate Modern de Londres, en el marco de la exposición 54-64: *Painting and Sculpture of a Decade* (Pintura y escultura de una década, en 1964).

A lo largo de su vida **Lichtenstein** ejecutaría un gran número de obras distintas durante los mismos periodos de tiempo, siendo capaz de trabajar simultáneamente bajo la influencia de diversos movimientos y realizando: versiones de otros artistas (**Pablo Picasso**, **Claude Monet**, **Piet Mondrian**, etc.), bodegones cubistas, pinturas futuristas, referencias surrealistas, guiños al expresionismo alemán, estampas orientales, cerámicas, esculturas, autorretratos y un largo etcétera.³⁴⁵ De ahí que, a continuación, se proceda a analizar únicamente aquella producción donde **Lichtenstein** usó el cómic como referente y con la que consiguió un éxito más inmediato. El objetivo es exponer cómo relacionó el arte pictórico con las historietas y, por eso, se hace hincapié en los siguientes aspectos de su proceso creativo: discurso, ejecución, estilo y aportación.

- El **discurso** más inmediato de **Lichtenstein** sería similar al de aquellos autores ligados al Arte Pop, consistente en: emplear la industria del arte, así como la influencia derivada de la cultura de masas, con el ánimo de elaborar una crítica sobre estas mismas vertientes. En esencia, estos artistas ironizarían sobre lo predecibles que resultaban ambos mundos, realizando obras que se integran en

344 Bell, C. (2006). *Roy Lichtenstein: Biografía abreviada (extracto)*. Roy Lichtenstein Foundation. Fundación Juan March. Recuperado de <http://www.march.es/arte/palma/exposiciones/lichtenstein/biografia.asp> [2017, mayo 5].

345 Hendrickson, J. (2000). *Lichtenstein*. Madrid: Taschen.

ellos y que, al mismo tiempo, se jactan de lo trillado que resulta su propio contenido. De este modo, harían referencia al mundo de las marcas y las modas, concienciando al público respecto a la inercia y automatismo con el que se percibe únicamente aquello que determina la sociedad vigente. En el caso concreto de **Lichtenstein**, este planteamiento se dirigiría tanto a las publicaciones que promoverían los conflictos armados como a las que se centrarían en mostrar la faceta más superficial de las mujeres. Para ello, las viñetas de cómic en las que se basa estarían versionadas solo lo justo, con la intención de que no perdieran la esencia y su origen resultara más que evidente. Por tanto, al mostrar estas imágenes gráficas acompañadas por frases cliché, este pintor parodiaría los eslóganes que solían persuadir al público de la época.³⁴⁶ A esto se suman algunos de sus últimos trabajos, que recuperarían este mensaje y donde plasmaría a mujeres de cómic idealizadas posando desnudas en escenarios prefabricados; como si de modelos en anuncios se trataran.³⁴⁷ Ahora bien, en principio **Lichtenstein** no pretendería aleccionar sobre si estos contenidos eran moralmente reprobables (esa sería una función secundaria), sino más bien sobre cómo se interpretan los medios de comunicación de masas y se cambian los valores a raíz de la imposición de las nuevas tendencias.

346 Paredes Ocampo, E. (2012). *Dos excusas para hablar de Roy Lichtenstein*. Sección artes. Cuadrivio. Recuperado de <http://cuadrivio.net/artes/dos-excusas-para-hablar-de-roy-lichtenstein/> [2017, mayo 5].

347 Hoang, L. & Wagstaff, S. (2012). *Pop art pioneer Lichtenstein in Tate Modern retrospective*. 21 de septiembre. Chicago Tribune. Recuperado de http://articles.chicagotribune.com/2012-09-21/entertainment/sns-rt-us-art-britain-lichtensteinbre88k0oy-20120921_1_roy-lichtenstein-tate-modern-retrospective [2017, mayo 5].

- El **proceso de trabajo** comenzaría con **Lichtenstein** capturando momentos sin principio ni final, eligiendo viñetas intermedias que le resultaban compositivamente atractivos (especialmente de dibujantes de cómics como **Jack Kirby** y **Tony Abruzzo**, de la editorial DC). Después, el artista calcaría los contornos de la imagen gráfica, proyectándolos con un episcopio opaco en el soporte y fijándolos mediante un lápiz o pincel; logrando ampliar monumentalmente el tamaño del dibujo. Aunque pintaba manualmente sobre el lienzo, su intención siempre era imitar el resultado mecánico de las imprentas y, por tanto, evidenciar la reproducción masiva propia de la cultura de masas. De ahí que las figuras tuvieran los contornos trazados en negro, colores primarios planos y texturas a rayas o puntillistas (simulando los puntos creados por el ilustrador **Ben Day**, que inventó este método de impresión en su taller comercial). Para ello, se valdría de pintura al óleo que usaba con un pincel de pelo de perro, pintura acrílica de secado rápido (soluble en aguarrás y llamada Magna) que esparcía con un rodillo en las grandes superficies y plantillas o planchas de metal perforadas (las cuales empezó realizando a mano y luego acabó comprando en tiendas). De este modo, conseguiría imitar el efecto de la técnica del huecogrado y potenciaría todavía más la estética de las historietas industriales en sus lienzos. Aún con todo, el mayor cambio con respecto a las viñetas originales sería el contenido de los bocadillos de texto que brotaban de los personajes, cuyas frases cambiaría por otras más breves e irónicas. Los diálogos, que normalmente solían partir de una temática bélica o romántica, funcionaban como un eslogan que parodiaba la realidad social de aquel entonces (mostrando a hombres agresivos y mujeres sensibleras). Llevaría a cabo este proceso adrede, no solo para potenciar el mensaje de su trabajo, sino para atraer el foco de atención del público y no

dejar a nadie indiferente. Por último, su pretensión era que la obra terminase recorriendo el circuito estético-comercial de la pintura artística, quedando el original descontextualizado y presentando la pieza final ante un público al que le resultaría chocante encontrar este tipo de contenido en un museo.³⁴⁸

- En cuanto al **estilo** que **Lichtenstein** desarrolló en sus cuadros sobre historietas, indicaría que “si bien la generación anterior intentaba alcanzar el subconsciente humano, los miembros del Arte Pop preferían distanciarse de su propia obra”.³⁴⁹ Por eso, le interesaría el concepto de unidad perceptiva y la tarea de reconocer imágenes propagandísticas sin necesidad de un contexto.³⁵⁰ De ahí que llevase a cabo un tipo de dibujo artificial y estereotipado, en donde se omitía por completo la individualidad de cada autor (lo cual hace comprensible que escogiera las historietas como referente, ya que, por aquel entonces, las editoriales publicaban cómics estandarizados y anónimos; hasta el punto de que muchas no acreditaban el trabajo de sus dibujantes). Sin embargo, aunque procuró que sus piezas tuvieran una apariencia fría y programada, él no pretendía ser impersonal cuando las llevaba a cabo y, por tanto, incorporaba el humor tal y como lo hicieron sus máximos referentes (los primeros maestros de la pintura moderna). A esto se suma que llegaría a constatar su admiración por el estilo y la habilidad que poseen los dibujantes de cómics para condensar historias complejas, planteando que la única diferencia entre los mitos clásicos y los modernos sería la perspectiva

348 Hendrickson, J. (2000). *Lichtenstein*. Madrid: Taschen.

349 Brawne, M. diseñador de exhibición. (1968). *Catalogue Roy Lichtenstein*. Tate Modern. Londres: Tate Gallery Publications Department.

350 Bergareche, B. (2013). *Y al final, Roy Lichtenstein dejó el punto y volvió a la pincelada*. Citas de Iria Candela, James Rondeau & Sheena Wagstaff. Cultura. ABC. Recuperado de <http://www.abc.es/cultura/arte/20130219/abci-lichtenstein-tate-201302182152.html> [2017, mayo 5].

crítica vigente en cada periodo.³⁵¹ Al final, desde el punto de vista de **Lichtenstein** no habría diferencia entre el impacto que puede otorgar una obra maestra y un producto derivado de la cultura de masas, planteando con positivismo que ésta sería la principal semejanza entre las dos vertientes y que, como cualquier obra popularizada pueda acabar derivando en un reclamo publicitario, existiría cierta democratización en el arte de la alta y baja cultura.

- La **aportación** del trabajo de **Lichtenstein** habría ayudado a la socialización del arte y ejercido una importante influencia en el mundo de la pintura y la historieta. A sus cincuenta años ya sería considerado uno de los máximos representantes del Arte Pop y treinta años después, la casa de subastas Christie's vendería *In the car* por más de dieciséis millones de dólares, cantidad sin precedentes para un lienzo de tamaño medio. En gran medida, su enfoque afectaría al pensamiento visual de la corriente central y de la subcultura de América, Europa, e incluso del próximo y lejano oriente. Su contribución sería similar a la que realizaron **Pablo Picasso** y **Piet Mondrian** en su día, cuando se introdujeron en el diseño de interiores o en el patronaje para vestidos y recalcaron el valor artístico de estas profesiones. Lo que la cultura de masas aportó al Arte Pop resultaría muy fructífero y **Lichtenstein** contribuyó tanto como **Andy Warhol** a devolver el favor, impulsando este efecto de realimentación. Actualmente sus obras todavía sorprenden y atraen el interés del público, siendo de lo más reconocible y osado que se puede encontrar en museos de todo el mundo. La misma simulación mecánica que se llevó a cabo durante el Arte Pop sería versionada por artistas contemporáneos que también se

351 Ruiz Balart. M. (2013). *Maybe de Roy Lichtenstein*. Tell magazine. Arlequín. Recuperado de <http://www.tell.cl/magazine/7918/vinadelmar/febrero/2013/columnas/maybe-de-roy-lichtenstein.html> [2017, mayo 5].

basan en imágenes comerciales y buscan recuperar los elementos retro; como sucede con los dibujos pixelados. Las obras de **Lichtenstein** que ampliaban los dibujos iconográficos sirvieron de inspiración para muchos creadores gráficos; sobre todo en ramas como la historieta, la ilustración y el diseño.

Respecto a la aportación de **Lichtenstein** al mundo del cómic, a día de hoy resultaría posible destacarse dos colectivos diferentes: el de los que defienden que favoreció significativamente al medio y aquellos que dicen que ayudó a menoscabarlo.

- Por un lado, los defensores de **Lichtenstein** partirían de asumir que su pintura es original y que el mundo del cómic salió beneficiado de esta producción, ya que influyó en la renovación del medio y en conseguir atraer a un público nuevo. Esto quedaría respaldado porque a mediados de los años sesenta su éxito sería aprovechado por las editoriales americanas para enfatizar y promocionar sus respectivas publicaciones (por ejemplo, en 1965 podía encontrarse el sello *Marvel Pop Art Productions* en las historietas de Marvel).³⁵² El movimiento también inspiraría la estética de muchas colecciones de cómics, como en *Las aventuras de Joelle* (realizadas por **Guy Peellaert** y **Pierre Bartier** desde 1966) y aún hoy, se seguiría usando como reclamo (sobre todo en cuanto al estilo y composición de muchas portadas). En última instancia, suele sostenerse que ni siquiera los propios dibujantes de cómics consideraban que su trabajo tuviera mayor relevancia por aquel entonces, así que, supuestamente, esto les habría aportado cierto reconocimiento laboral de cara al público. Por tanto, se entendería que la

352 García, S. (2013). *El punto de Lichtenstein*. Arte Pop. Mandorla. Recuperado de <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2013/01/el-punto-de-lichtenstein.html> [2017, mayo 5].

obra de **Lichtenstein** habría ayudado a afianzar la imaginería del cómic con respecto a las Bellas Artes, suponiendo una mejoría de su estatus y la invitación a ocupar un nuevo espacio estético.³⁵³

- Por otro lado, el discurso de los detractores partiría de asumir que las pinturas de **Lichtenstein** no son originales y, por tanto, la historieta habría salido perjudicada de su producción. Esta sería una visión que compartirían muchos profesionales del cómic, que defenderían el reconocimiento de aquellas publicaciones originales en las que se basó el artista; así como que figuren los nombres de sus dibujantes. A este respecto, el dibujante de novelas gráficas **Art Spiegelman** daría a entender que su obra le resultaba intrascendente, declarando en una entrevista que “**Lichtenstein** hizo por las historietas lo mismo que **Andy Warhol** hizo por la sopa”.³⁵⁴ Un caso más drástico sería el del historietista **Neal Adams**, el cual afirmaría en un evento patrocinado por el Instituto de Arte que “**Lichtenstein** robó a todo el mundo... y cada artista del cómic maldice su nombre”.³⁵⁵ De estos hechos se harían eco varios autores del medio y para aplacar las acusaciones de plagio, la Roy Lichtenstein Foundation transmitiría que los afectados nunca llegaron a solicitar ninguna demanda por violaciones de copyright. En respuesta, muchos señalarían lo irónico del comunicado; ya que, en

353 Saiz, E. & Cooper, H. (2012). *El Pop Art de Lichtenstein desembarca en Washington*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/13/actualidad/1350154946_478685.html [2017, mayo 5].

354 Sanderson, P. (2007). *Art Spiegelman Goes to College*. (original en Publishers Weekly, 26-marzo-2010. Recuperado de <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/1-legacy/24-comic-book-reviews/article/14675-spiegelman-goes-to-college.html> [2017, mayo 5].

355 Borrelli, C. (2012). *Connecting the dots on Roy Lichtenstein retrospective at Art Institute*. Chicago Tribune. Recuperado de http://articles.chicagotribune.com/2012-05-11/entertainment/ct-ae-0513-roy-lichtenstein-20120511_1_roy-lichtenstein-comic-art-lichtenstein-show [2017, mayo 5].

la página web de la propia fundación, existiría una clara advertencia sobre el peligro que conlleva reproducir su contenido en cualquier forma (frase que aparecería custodiada por un perro basado en un cómic realizado por **Joe Kubert**). A esto se suman las declaraciones de **Dave Gibbons** (que realizó para un documental de la BBC en 2013 y fueron rodadas dentro de la propia exposición de **Lichtenstein**, en el Tate Modern de Londres), donde pediría el reconocimiento del trabajo de los autores originales en los que se basó el pintor. Este popular dibujante de cómics diría que “lo mínimo que podrían hacer los galeristas es dar a conocer los orígenes de cada obra, para que el público tenga toda la información y no se otorgue únicamente a **Lichtenstein** el reconocimiento de unas composiciones e imágenes gráficas que han sido sacadas de otro medio” (algo que sí se rectificaría en algunas exposiciones posteriores).³⁵⁶ Parte de la mencionada entrevista estaría centrada en el mítico cuadro de 1963 titulado *Whamm!*; **Gibbons** se decantaría por la página de cómic en la que está basado (realizada por **Irv Novick** en 1962 para la historieta *All-American Men of War* #89, de la editorial DC) y opinaría que “el discurso satírico de **Lichtenstein** es ligeramente deshonesto, ya que estaría empleando un trabajo que no es suyo y eso es hacerle un flaco favor al arte”.³⁵⁷ Siguiendo el camino marcado por el Arte Pop, artistas de todo el mundo habrían considerado pertinente tomar dibujos de las historietas para componer su obra y esto derivaría en nuevas acusaciones de plagio. Existen varios ejemplos al respecto, como el estadounidense **Jerry Kearns**, el francés **Benoît Paré** y ciertos artistas de la Galería Arludik (Paris);

356 Celdrán, H. (2016). *Lichtenstein, padre del arte de lo corriente y su pop para el pueblo*. Artes. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2871577/0/roy-lichtenstein-pop-para-el-pueblo-exposicion/> [2017, mayo 5].

357 Gravett, P. (2013). *The Principality of Lichtenstein: From 'WHAAM!' to 'WHAAT?'*. Paul Gravett Web. Recuperado de http://www.paulgravett.com/articles/article/the_principality_of_lichtenstein [2017, mayo 5].

que emplearían imágenes ampliadas de dibujantes como **Brian Bolland**, **Bernie Wrightson** y **George Pérez**, entre otros. Sin embargo, el caso más sonado hasta la fecha sería el del pintor **Erró**, que re-interpretaría imágenes de dibujantes como **Jim Starlin** o **Gil Kane** y utilizaría sin grandes cambios la portada hecha por **Brian Bolland** para su cómic *Tank Girl* (no habría alteraciones más allá de una imagen propagandística de la China comunista al fondo y la eliminación de la firma del autor). Esta polémica se solucionaría tras la rectificación por parte de **Erró**, gracias a una carta donde **Bolland** le indicaba que la imagen gráfica original dominaba indiscutiblemente la obra; en ella también escribiría que “se está perpetuando un estereotipo y la supuesta alta cultura seguiría creyéndose que puede ningunear a la baja”.³⁵⁸ Este tema también se trataría con ironía en la exposición organizada por **Rian Hughes** y titulada *Image Duplicator* (Duplicador de imagen, en la Orbital Gallery, Londres), donde se expondrían obras como *Whaat?* (realizada por **Dave Gibbons** en 2013), inspiradas en las viñetas originales que referenciaron a los artistas pop. Por su parte, la venta de estas piezas fue destinada a la organización Hero Initiative (Iniciativa héroe, fundada en el año 2000), que ampararía a aquellos dibujantes de cómics jubilados que necesitan ayuda financiera (ya que en los primeros contratos que ofrecían las grandes corporaciones no se incluía el seguro médico y otras garantías básicas).³⁵⁹

358 Tano, D. (2010). *Erró, a modern-day Roy Lichtenstein... or worse*. Comics Cube. Recuperado de <http://www.comicscube.com/2010/05/erro-modern-day-roy-lichtenstein-or.html> [2017, mayo 5].

359 Bacon, J. (2013). *Comics and art: James talk to Rian Hughes about Image Duplicator*. Orbital Comics. Forbidden Planet International. Recuperado de <http://forbiddenplanet.blog/2013/comics-and-art-james-talks-to-rian-hughes-about-image-duplicator/> [2017, mayo 5].

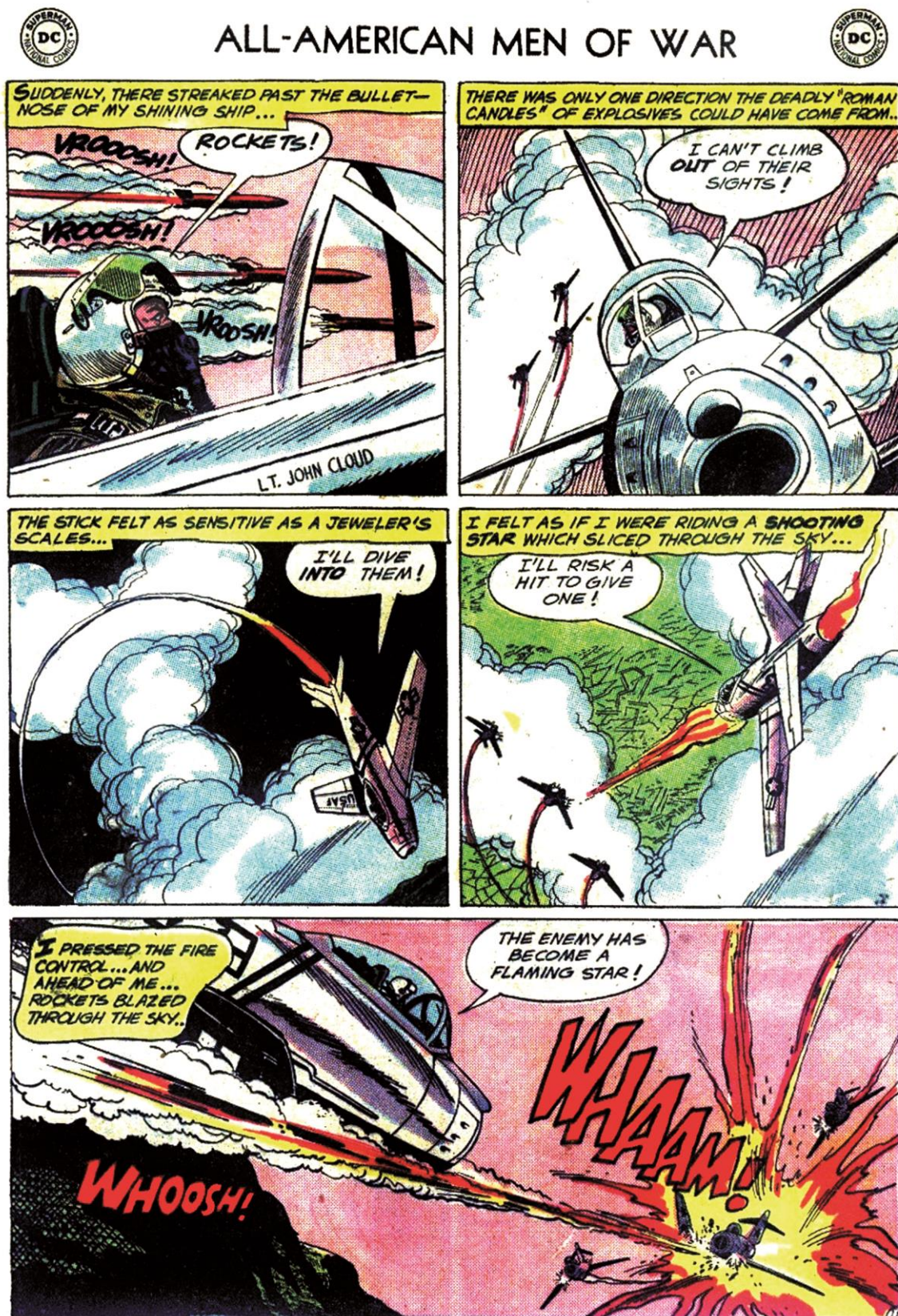


Figura 20. Irv Novick & Robert Kanigher, *All-American Men of War*, N° 89, Pág. 21, DC cómics, EEUU, 1962.

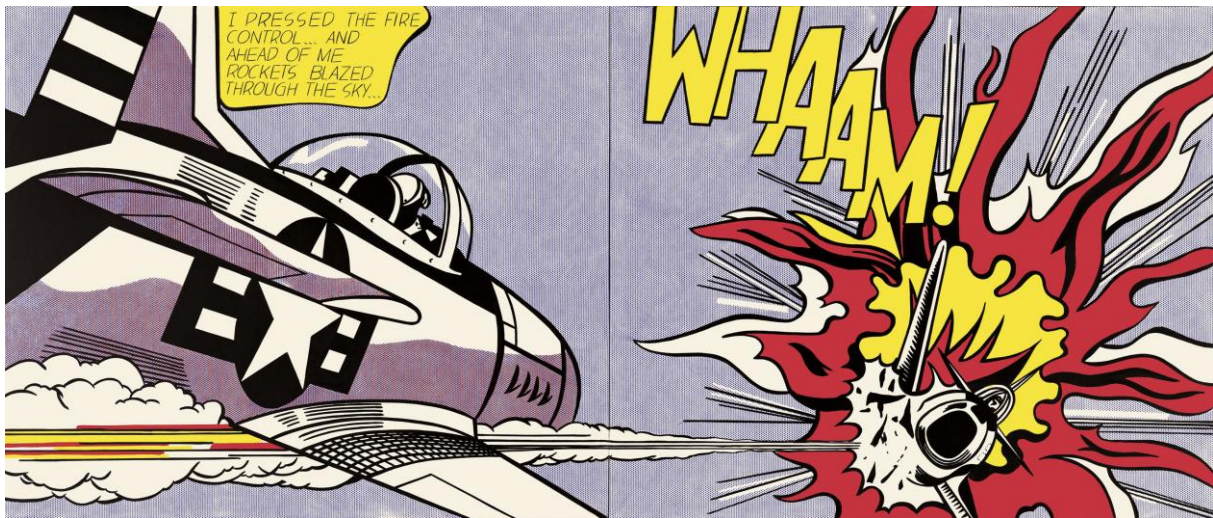


Figura 21. Roy Lichtenstein, *Whaam!*, díptico, acrílico y óleo sobre lienzo, Tate Modern, Londres, 1963.

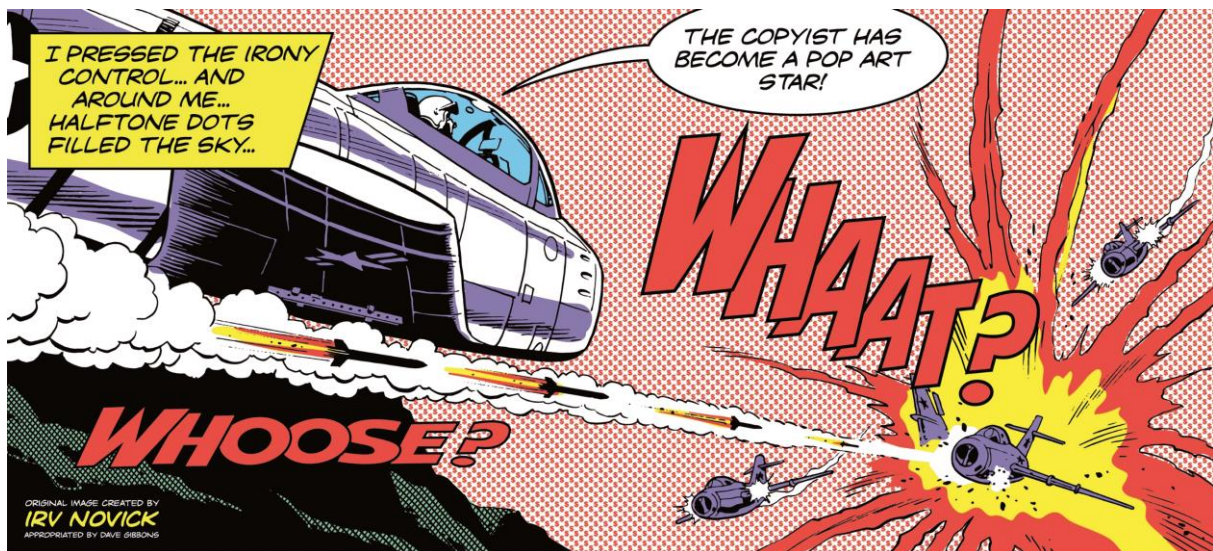


Figura 22. Dave Gibbons (basado en el original de Irv Novick), *Whaat?*, impresión digital, Orbital Gallery, Londres, 2013.

Cabría destacar que, más allá de emplear la cultura de masas como objeto de investigación, en el Arte Pop también se experimentaría con el lenguaje de las propias publicaciones propagandísticas; buscando reproducir su inmediatez y superficialidad. De ahí que los pintores se valieran de la narrativa secuencial (elemento característico de medios como el cine y el cómic) y si bien no era la primera vez que dichos elementos se usaban en pintura, en esta ocasión vendrían derivados directamente de la cultura de masas. Un caso representativo serían las colecciones de **Roy Lichtenstein**, series de cuadros o litografías cuya estética y temática hace que conecten entre sí (como el *As I Opened Fire* que realizó en 1964, basado nuevamente en viñetas de las historietas *All American Men of War*, N° 90, 1962) o las transferencias de varias imágenes que solía llevar a cabo **Andy Warhol**; en algunas obras crearía la secuencia mediante variaciones de color o estructura y en otras, narraría hechos concretos (sería el caso de las *16 Jackies* que realizó en 1964, donde mostraría fotos yuxtapuestas de **Jackie Kennedy** antes y después del asesinato del presidente).³⁶⁰ De este modo, enfatizando en la naturaleza industrial de la repetición mecánica, estos artistas harían objetos únicos que no solo se transformarían en su propio testimonio ante los fenómenos sociales, sino que contribuirían a cambiar las relación entre arte y sociedad.³⁶¹ Más adelante, este bagaje sería heredado por el pintor **Keith Haring**, que, entre otros recursos, emplearía la narrativa secuencial del cómic en su trabajo de forma habitual; combinando la herencia del Arte Pop con las influencias de la cultura de masas que recibió desde su infancia.

En los años ochenta **Keith Haring** sería uno de los artistas americanos más conocidos y un activista social cuyas obras mantuvieron el espíritu de la generación pop; formando parte

360 Capdevila, F., Corcho, I., de Diego, E. & modera Pons, A. (2012). *El cómic, de arte para el consumo a formas Pop*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-Pmtfb0MCL8> [2017, mayo 5].

361 Cabañas Bravo, M. (2004). *Las vanguardias del Siglo XX*. Summa artist. Historia general del arte. Antología XII. Madrid: Espasa.

de un nuevo método de entretenimiento donde el arte callejero y la publicidad se entrelazaron. Así, llegaría a participar y beber del trabajo creativo derivado de este entorno: pintura mural, artes visuales, música, espectáculos nocturnos, etc. La producción de **Haring** derivó de sus grandes pasiones, sobre todo de los dibujos de grafiti, animaciones y cómic (sus primeras influencias incluirían las películas de **Walt Disney**, los libros infantiles del **Dr. Seuss** y las historietas de **Charles Schulz**).³⁶² Esto daría como resultado una estética que evoca a las pinturas rupestres en versión moderna, desarrollando todo un imaginario de pictogramas llamativos mediante contornos de líneas negras gruesas y colores planos muy vivos; los cuales acabarían convirtiéndose en su seña de identidad (por ejemplo, al lado de su firma siempre dibujaría la figura de un bebé gateando).³⁶³ Sus piezas se verían influidas por productos comerciales tan famosos como los cigarrillos *Lucky Strike*, el licor *Absolut Vodka* y los refrescos de *Coca-Cola*. También realizaría numerosos encargos que le hicieron alcanzar fama mundial; llegando a plasmar sus dibujos en la ropa de **Madonna** (la reina del pop musical) y diseñando la portada del disco de **David Bowie** *Without You*, 45 single en 1983. Un año antes, haría su primer mural público de grandes dimensiones en la Houston Street de Nueva York y más adelante, en barrios degradados de Berlín, París, Pisa, Barcelona y Madrid. Así, mediante su imaginario gráfico caricaturesco, trataría temas sociopolíticos muy controvertidos, como: el apartheid de Sudáfrica, el muro de Berlín, la sensibilización social sobre la homosexualidad, la enfermedad del VIH, etc. En cuanto a su discurso, hablaría sobre la importancia que tienen los creadores de imágenes universales frente a la mecanización y al

362 The Gale Group Inc. (2004). *Keith Haring Encyclopedia of World Biography*. Recuperado de <http://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/american-art-biographies/keith-haring> [2017, mayo 5].

363 Haggerty, G. & Zimmerman, B. (2000). *Encyclopedia of Lesbian and Gay Histories and Cultures*. Nueva York: Routledge.

igual que otros artistas pop, buscaría romper las barreras entre alta y baja cultura.³⁶⁴ Por eso, aun cuando se dijo que su trabajo se había vuelto más comercial y empezó a generar grandes sumas de dinero, él siguió llevando sus obras a las calles e interviniendo con sus dibujos en edificios públicos y en el metro de Nueva York (por lo que cualquiera podía disfrutar de su trabajo).³⁶⁵ En 1986 fundaría la Haring Pop Shop, una tienda en el SoHo de Nueva York donde se venderían objetos diseñados por él y cuyos ingresos fueron destinados a obras benéficas relacionadas con acercar el arte a los niños. Poco antes de su temprano fallecimiento, **Haring** diría que “el lugar donde se pinta es tan importante como la propia pintura... y es necesario quitar el arte de los pedestales y devolvérselo a la gente”.³⁶⁶

Si se centra el bagaje de **Haring** en lo concerniente a cómo usaba el dibujo gráfico, éste nunca se limitaría a un solo medio, cambiando con gran facilidad de un soporte a otro y dándole diferentes usos dentro del marketing. De este modo, crearía multitud de imágenes y diseños pensados para promocionar su trabajo, que se situarían entre lo artístico y comercial: carteles, tarjetas, postales, folletos, catálogos, ropa, etc. Aunque originalmente se tratarían de obras efímeras, ya que no se suponía que tuviesen un valor duradero, acabarían dando testimonio de momentos particulares de su vida y de la evolución de su estilo; por lo que hoy en día se considerarían objetos de arte atemporal.³⁶⁷ Dentro de este grupo, es posible destacar los que fueron sus primeros libros de artista, a modo de fanzines auto-editados hechos mediante fotocopias grapadas y vendidos directamente al público en sus exposiciones (serían

364 Chamorro, P. dirige/presenta (1983). *La edad de oro: reportaje sobre artistas pop de los años ochenta*. 1 de febrero. Televisión Española. Rtve. Recuperado de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-edad-de-oro/edad-oro-dedica-reportaje-artistas-nueva-york-ochenta/1010927/> [2017, mayo 5].

365 Yarrow, A. (1990). *Keith Haring artist dies at 31; career began in subway graffiti*. February 17. Nueva York: The New York Times.

366 Kolossa, A. (2013). *Haring*. Madrid: Taschen.

367 Braun, M. (2013). *Keith Haring: Ephemera 1979-1990*. Gallery98. Widewalls magazine. Recuperado de <http://www.widewalls.ch/keith-haring-online-exhibition/> [2017, mayo 5].

tiradas limitadas y dedicadas con un dibujo numerado en la contraportada). En estas publicaciones quedarían reflejadas páginas de cómic que, más adelante, serían adaptadas a muchas de sus serigrafías en blanco y negro (como en la colección *The Blueprint Drawings*, realizada en 1990). Aunque **Haring** no suele emplear el recurso de los globos de diálogo (sus obras no tendrían texto, salvo en contadas ocasiones donde integran frases breves), la narrativa secuencial y el resto del lenguaje característico de las historietas estaría presente de forma abrumadora. De ahí que figuren elementos tan representativos como: viñetas yuxtapuestas, líneas cinéticas, personajes recurrentes (como *Andy Mouse*, una parodia entre **Andy Warhol** y el ratón de **Walt Disney**), simbología, etc. Por todo ello, sería uno de los artistas que más claramente reflejarían esta fusión entre el arte pictórico mural y el cómic.

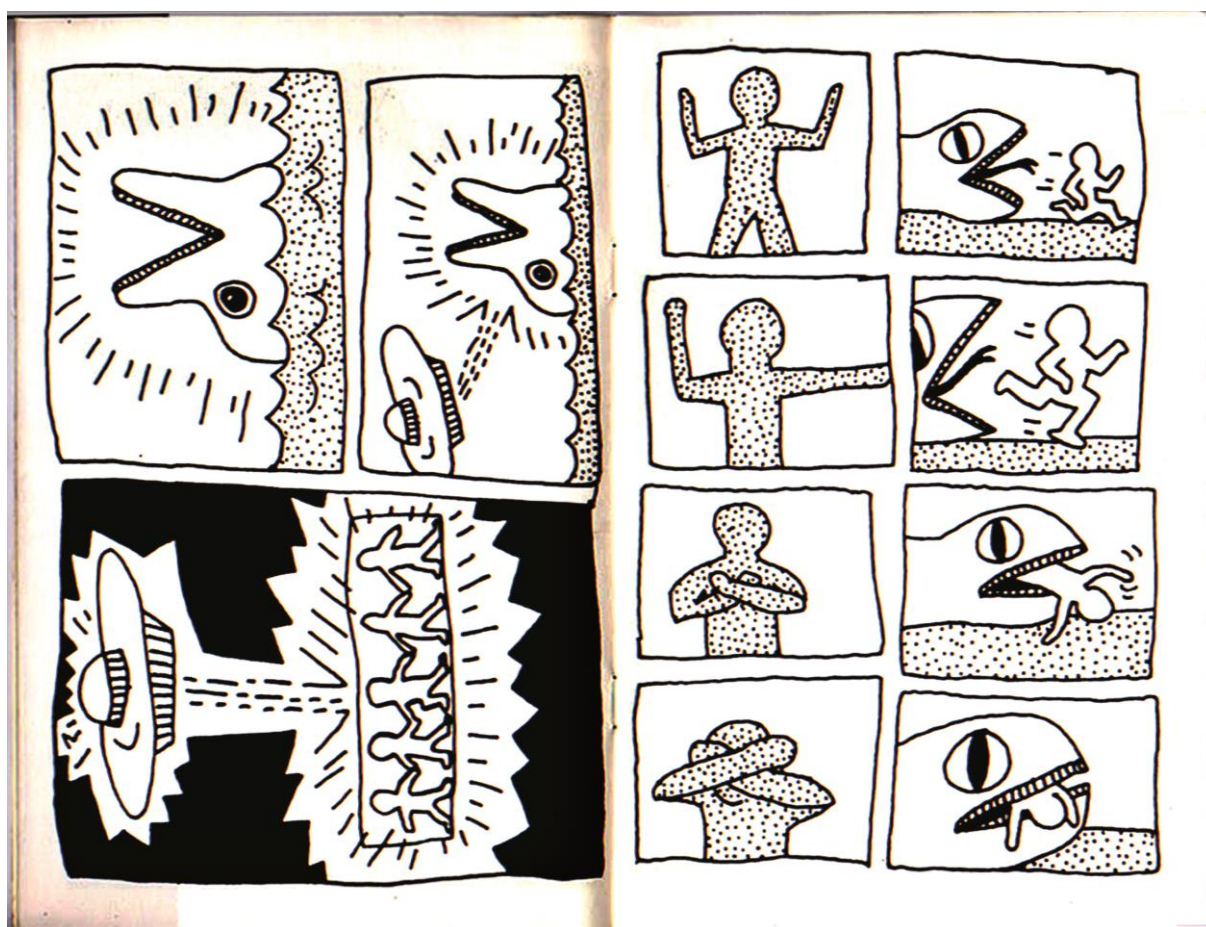


Figura 23. Keith Haring, *Keith Haring's first book*, Pág. 2/16, marzo, Appearances Press Magazine, dibujos de lápiz de fieltro en papel, exposición Ephemera 1979-1990, Keith Haring Foundation, Nueva York, 1981.

A lo largo de los años sesenta en Europa también empezaría a imponerse la figuración desarrollada entre el Arte Pop y el Realismo Crítico. De ello darían testimonio las obras de muchos pintores, como el italiano **Valerio Adami** (que realizaba dibujos de contornos negros, moviéndose entre la pintura y la ilustración), o los franceses **Bernard Rancillac** (que se valdría de personajes de **Walt Disney** y demás iconos populares para criticar temas políticos como la guerra de Vietnam) y **Hervé Télémaque** (que no solo utilizaría en varias ocasiones los personajes del dibujante de cómics **Hergé**, sino también los globos de diálogo característicos de sus historietas).³⁶⁸ Concretamente en España, los movimientos artísticos americanos tendrían una especial repercusión, ya que coincidieron con el final del régimen franquista y el inicio de la transición a la democracia, lo cual abriría las puertas a la experimentación y la crítica social. Un caso muy representativo sería el del pintor sevillano **Luis Gordillo**, reconocido internacionalmente como una de las principales figuras del arte abstracto; el cual se atribuiría la primera obra pop que se hizo en España (una serie de cabezas que realizó tras un viaje a Londres y continuó a lo largo de casi cinco décadas).³⁶⁹ En esta época, los representantes de la Nueva Figuración madrileña empezarían a compartir su espacio con una ola de artistas que, al amparo de la nueva situación política y la libertad de acción, encontrarían un impulso cultural que aceleraría la apertura hacia los circuitos internacionales. Durante la llamada “movida madrileña” (movimiento contracultural surgido en Madrid durante los primeros años de la Transición y que se prolongó hasta mediados de los años ochenta), surgirían todo tipo de grupos modernos que revolucionarían el panorama y que, atraídos por la idea de alejarse de las connotaciones elitistas y acercar su obra a la gente, generarían el arte ciudadano. En dicho movimiento, el Arte Pop sería un referente y de nuevo,

368 Coustou, E., Crowley, D., Duveroric, L., Gotti, S., Lamoni, G., Minioudaki, K., Tomii, R., Trelles-Hernández, M. & Wilson, S. (2015). *The world goes Pop*. Londres: Yale University Press.

369 Álvarez, J. (2014). *Las cabezas pop de Luis Gordillo, en el Real Alcázar*. Sevilla. ABC. Recuperado de <http://sevilla.abc.es/cultura/arte/20141017/sevi-luis-gordillo-exposicion-201410162245.html> [2017, mayo 5].

gran parte del foco de atención se centraría en los elementos derivados de la cultura de masas y la publicidad. En lo que respecta a aquellos artistas que se valieron especialmente del cómic como herramienta, se pueden destacar varios colectivos que continuarían la estela de pintores como **Roy Lichtenstein** y **Keith Haring**.

En 1964 surgiría el Equipo Crónica, una propuesta donde los miembros del movimiento figurativo intentarían dejar atrás la pintura informalista española. Inicialmente este grupo estaría formado por los valencianos **Rafael Solbes**, **Manuel Valdés** y **Juan Antonio Toledo**, que definirían su discurso como la afirmación de una vía objetiva y satírica, para proponer contenidos éticos.³⁷⁰ Los principales elementos de su actividad creadora serían la descontextualización de las imágenes, el trabajo grupal (anónimo e impersonal) y el uso de la articulación de los trabajos en serie. Recrearían el estilo del Arte Pop en toda su producción, evocando el arte de antaño y en muchas ocasiones, haciendo referencias a personajes de cómic o dibujos animados. Retoman el fetiche de representar la cultura yanqui en la imagen del ratón *Mickey*, usándolo para desarrollar diferentes discursos críticos contra la sociedad americana. A este respecto pueden encontrarse varios ejemplos: *América! América!* (realizado por el Equipo Crónica en 1965, hace referencia a la capacidad de destrucción de una nación), *Cristóbal Colón* (realizado por **Eduardo Arroyo** en 1992, habla de las connotaciones colonizadoras), *La Vejez de Mickey Mouse* (realizado por **Carlos Alcolea** en 1985, presenta el declive del icónico personaje de **Walt Disney**), *Mickey* (realizada por **Fernando Bellver** en 1996, muestra un mito actual a través de unos fósiles que reflejan el pasado), etc. Este último pintor, que también se valió de otros personajes de dibujos animados y de historietas (como la pata *Daisy* o el perro *Snoopy*) afirmaría que, en este periodo, “los artistas no estaban

370 Dalmace, M. & Marías, F. (2007). *Equipo Crónica; crónicas reales*. Catálogo de la exposición. Madrid: Fundación Juan March.

centrándose en crear cosas nuevas, sino en recrearse en las ya existentes”.³⁷¹ Como prolongación de esa actividad, destacarían las reinterpretaciones de obras canónicas de arte a las que, a su vez, se les incluyen héroes de cómics españoles y americanos. A este respecto, el Equipo Crónica llevaría a cabo varias piezas, como: *El banquete* (de la serie El Guernica69 realizada en 1969, donde se copia un cuadro de **Francisco de Zurbarán** y se incluye al *Guerrero del Antifaz* creado por el dibujante de cómics **Manuel Gago García** en 1943), *El intruso* (también de la serie Guernica69, imitaría el *Guernica* de **Pablo Picasso** y de nuevo aparece un *Guerrero del Antifaz* fascista generando el caos), *Caza de Brujas* (de la serie Recuperación realizada en 1971, una reunión de brujas que recuerda a las obras de **Francisco de Goya**, el demonio es sustituido por *Batman* y es contemplado por *Spiderman*), *La Tentación de la gran manzana* (realizada por **Antonio de Felipe** en 1996, muestra una escena del paraíso terrenal donde Adán ha sido sustituido por *Superman*), etc.

Durante los años ochenta la ciudad de Madrid se convertiría en el escenario de la multiplicación de artistas de tendencia figurativa, cuyas obras serían mucho más desenfadadas e irreverentes, acercándose al Arte Pop británico. El surgimiento de este fenómeno, sobre todo pictórico, se conocería como el “boom de los ochenta” y sería la consecuencia de una generación que había crecido influida por un continuo flujo de imágenes. Entre los muchos pintores figurativos de tendencia pop, se puede destacar a **Jaime Aledo**, cuyo trabajo sería heredero del de **Luis Gordillo**; al menos de su vertiente más caricaturesca.³⁷² Parte de su producción pictórica emplearía personajes clásicos del cómic español (como el *Carpanta* realizado por **José Escobar** desde 1947 o el *Cándido* realizado por **José Luis Martín Mena**

371 Arroyo Fernández, M. D. (2012). *Iconos del cómic y pintura contemporánea: un estudio de relatos convergentes*. Revista de Investigación Arte y Ciudad. Madrid: UCM.

372 Hontoria, J. (2000). *Jaime Aledo*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Jaime-Aledo/13032> [2017, mayo 5].

desde 1953), desarrollando un humor que estaría un paso por delante del pop y que buscaría un candor nuevo entre los entresijos de lo cotidiano.³⁷³ También despuntaría el matrimonio de **Juan Ugalde** y **Patricia Gadea**, cuyo método de trabajo recordaría al elaborado por **Roy Lichtenstein**. Ambos artistas emplearían en su obra personajes de dibujos americanos (los *Picapiedra*, el *Oso Yogui*, *Don Gato*, etc.) y mediante técnicas pictóricas derivadas del dripping o el collage, parodiarían los mitos modernos y criticarían determinadas situaciones que formaban parte del acervo social. Las piezas de **Juan Ugalde** acabarían centrándose en el uso de la fotografía como base principal de los retoques pictóricos y, por su parte, **Patricia Gadea** plasmaría cómo era usada la imagen de la mujer en los medios publicitarios (aplicaría prácticas prestadas del cómic y se apropiaría de personajes de tebeos españoles como las *Hermanas Gilda* de **Manuel Vázquez** o *Mortadelo y Filemón* de **Francisco Ibáñez**).³⁷⁴ En 1983 el propio artista estadounidense **Keith Haring** visitaría Madrid y pintaría una valla publicitaria en la calle Martínez Campos, en ocasión de la exposición *Tendencias de Nueva York* (organizada por el Ministerio de Cultura y celebrada en el Círculo de Bellas Artes). Contemplar en directo la acción del artista, determinó una vía renovada a seguir por los creadores que residían en la capital española y que usarían elementos derivados del grafiti y el cómic (viñetas, bocadillos de texto, onomatopeyas, etc.), como sería el caso de **César Fernández Arias** y **José Maldonado**. Del mismo modo, poco tiempo después, también surgiría la figura de los pintores españoles que acabarían interesándose en producir sus propias ilustraciones e historietas. Es el caso de artistas como **El Hortelano** (nombre real **José Morea**, que hacía dibujos de estética cómic y luego los aplicaba a su propia pintura), **Herminio Molero** (también realizaría un contenido propio derivado de las historietas, pero,

373 Pozuelo, A.H. (2002). *Jaime Aledo*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Jaime-Aledo/5528> [2017, mayo 5].

374 Seisdedos, I. (2014). *El gran momento de Patricia Gadea*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/11/02/actualidad/1414928717_363546.html [2017, mayo 5].

en este caso, sería de carácter autobiográfico), **Óscar Seco** (emplearía mitos modernos americanos como los 4 *Fantásticos* y japoneses como *Godzilla*, pero también elaboraría sus propios héroes y monstruos), **Ceesepe** (nombre real **Carlos Sánchez Pérez**, además de trabajar como pintor, sería dibujante de cómics en la revista de historietas adultas *El Víbora*), **Javier Mariscal** (que alcanzaría una gran popularidad con sus creaciones derivadas del diseño y el cómic), etc.³⁷⁵ Este último, al igual que muchos autores inspirados por el “boom de los ochenta” y debido a referentes como la revista de tebeos *Trinca*, también llevaría a cabo fanzines herederos del *underground* e historietas con sus personajes más conocidos (tal y como sucedería con *Cobi*, la mascota de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992; previamente inspirado en su serie de historietas *Los garriris* de 1973).³⁷⁶ En esta época, se tomaría como bandera la experimentación y surgirían nuevos dibujantes que revolucionarían el panorama del cómic español: **Miguel Calatayud**, **Sento Llobell**, **Micharmut**, **Manel Gimeno**, **Mique Beltrán**, **Daniel Torres**, etc.³⁷⁷ Publicaciones como *Bésame Mucho*, *El Víbora*, *Cairo* o *Complot* se convirtieron en el eje expresivo fundamental de esta generación, que desde su trazo limpio y definido romperían con los cánones establecidos. De este modo, se llevó a cabo un riesgo formal que sirvió para acercar el contenido de las historietas a las vanguardias y que asombraría a una Europa inmersa en la decisiva reivindicación del cómic de autor.

375 Arroyo Fernández, M. D. (2012). *Inserción del cómic en el ámbito de la pintura II: de Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite*. Investigación UCM. Revista digital universitaria Arte2o. Recuperado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm#_ednref15 [2017, mayo 5].

376 Dopico, P. (2005). *El cómic underground español: 1970-1980*. Madrid: Ediciones Cátedra.

377 Morla, J. (2016). *Tebeo en el Museo*. Catálogo de la exposición Valencia Línea Clara. IVAM. El País. Recuperado de http://elpaissemanal.elpais.com/confidencias/tebeo-en-el-museo/?id_externo_rsoc=TW_CC [2017, mayo 5].



*Figura 24. Jaime Aledo, **Carpanta comiéndose un Picasso**, acrílico sobre lienzo, colección privada de Álvarez*

Junco, Madrid, 1980.

Más adelante, en los años noventa y en clara referencia al Equipo Crónica, aparecería un nuevo colectivo valenciano conocido como el Equipo Límite, liderado principalmente por **Esperanza Casa** y **Carmen Roig**. En este grupo, se llevaría a cabo un Neo-Pop que volvería a usar elementos derivados de la cultura de masas y a generar un discurso de crítica social. Sin embargo, al contrario que en otras ocasiones, su discurso no tendría un tono tan politizado y desaparecerían las referencias al arte del pasado o a las vanguardias históricas. En este caso,

se escogerían las imágenes de cómic más banales y descarnadas, buscando una iconografía cruda y exuberantes heroínas de las historietas; así como la misma perversión del consumo como sublimación de otros deseos. En la mayoría de los casos, su mensaje denunciaría los esquemas machistas y trataría el papel social de la mujer, su explotación y convenciones.³⁷⁸ El objetivo sería que la sátira resulte aún más incisiva, acre y despiadada, buscando alzar la estética *kistch* a la categoría de arte. Aunque el tipo de pintura que deriva del Arte Pop iría perdiendo fuerza con los años, otros colectivos españoles seguirían compartiendo inquietudes parecidas, como los llamados Burgueses de Castilla y León o la Sociedad de Artistas Purgatori de Valencia.

A día de hoy una gran cantidad de creadores serían asiduos lectores de historietas y muchos de ellos, habrían empezado su recorrido profesional realizando trabajos para la cultura de masas y labores creativas multidisciplinares para acabar aplicando estos conocimientos en el mundo del arte. De ahí que, hasta cierto punto, se habría normalizado el hecho de que estas publicaciones ejerzan su influencia en una gran parte de la corriente artística. En lo concerniente a este tema, existirían infinidad de casos representativos contemporáneos: **Raymond Pettibon**, **William Kentridge**, **Marcel Dzama**, etc. Actualmente se continuarían emulando los hallazgos establecidos en el Arte Pop y las obras de muchos pintores contemporáneos seguirían valiéndose del cómic como referente. Tal y como ocurrió durante este movimiento, lo más habitual es que los artistas sigan aplicando rasgos muy concretos derivados del medio, ya sea: el valor del cómic como objeto, su estética y lenguaje, la iconicidad de sus personajes, etc. Estos apartados se desarrollan a continuación y en ellos

378 Pozuelo, A.H. (2001). *Equipo Límite*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Equipo-Limite/2993> [2017, mayo 5].

se muestran algunos casos que, si bien serían anecdóticos, sirven para ejemplificar este tipo de producción artística a día de hoy.

- Gracias a su evolución, el cómic ha desarrollado su propio **valor como objeto** y un bagaje histórico que ya formaría parte de su misma esencia. De ahí que los artistas sigan utilizando cómics publicados en épocas concretas como material para elaborar collages y demás piezas híbridas, añadiendo este referente de la cultura de masas al discurso de su obra. También existirían casos similares donde se hacen copias o representaciones fidedignas de las propias historietas y por ejemplo, **Sharon Moody** llevaría a cabo pinturas hiperrealistas donde representa las publicaciones usadas y abiertas por páginas muy escogidas que aportan una gran carga nostálgica.³⁷⁹
- La **estética y lenguaje** del cómic ha sido adaptada en una gran cantidad de medios, sobre todo en los ámbitos laborales de la ilustración y el diseño, donde los elementos que lo caracterizan resultarían muy útiles para hacer llegar un mensaje de forma simple y directa. Además, muchos creadores seguirían realizando experimentos derivados de aplicar el cómic en otros formatos. Por ejemplo, **Michael Baers** usaría la litografía *offset* para hacer cómics *underground* que se comprimen o amplían en función del espacio disponible de la sala de exposición, formando no tanto una publicación como una instalación.³⁸⁰ Otro

379 Edelman, S. (2012). *Visiting the Sharon Moody exhibit at the Bernarducci Meisel Gallery*. Syfy: Blastr. Recuperado de <http://www.scottedelman.com/2012/01/09/visiting-the-sharon-moody-exhibit-at-the-bernarducci-meisel-gallery/> [2017, mayo 5].

380 Härm, A. (2007). *Political/Poetical*. Sala de Arte de Tallin. Kunstihoone. Recuperado de http://old.kunstihoone.ee/index.php%3Fmode=pl_kunstihoone_yritused&yid=264&yritus=n2itus&asukoht=Kunstihoone&aeg=arhiiv&lang=est&club=1&page=4.html [2017, mayo 5].

caso curioso sería la participación realizada por **Soh Eeshaun** para la Fundación contra el Cáncer de Singapur, donde plasmaría una secuencia propia del cómic usando como viñetas dos partes del tapizado de una silla y dando como resultado una pieza más próxima al mundo de la decoración.³⁸¹

- En gran medida, el cómic se habría hecho popular gracias a la **iconicidad de sus personajes** más característicos, cuya popularidad les harían fácilmente reconocibles por una gran parte del público. Por eso, muchos artistas siguen empleando dichos personajes como punto de partida para elaborar su discurso, usando figuras tan reconocibles como las de los superhéroes y valiéndose de aquello que simbolizan. Un caso representativo sería el *No one can save us* (realizado en 2012 por **Mojoko**, nombre real **Steve Lawler** y **Eric Foenander**; expuesto en el Museo de Arte de Singapur y recientemente trasladado al Parc de la Villette en París), donde se mina la esperanza que encarna *Superman* y se muestra su efigie derretida por el calentamiento global.³⁸² A esto se suman numerosos ejemplos de carácter crítico, desde aquellos que relacionan a los superhéroes con los mitos religiosos (como las obras de los escultores **Igor Scalisi Palminteri** o **Adrian Tranquilli** y el pintor **Manish Harijan**) hasta los que se valen de ellos para mostrar su descontextualización y declive (como los trabajos de los escultores **Francesco de Molfetta** o **Alexandre Nicolas** y el fotógrafo **Gregg Segal**).

381 Loh, V. (2012). *If I only knew what to say to you*. Studio Gardensilly, Mulan Gallery. Red Dot Design Museum. Recuperado de <http://www.gardensilly.com/projects/2012/chairity-2012> [2017, mayo 5].

382 Yoo, A. (2012). *Meeting Superman at Singapore Art Museum*. My Modern Met. Recuperado de <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/melting-superman-sculpture-at-singapore-art-museum> [2017, mayo 5].

Para terminar, la relevancia icónica en el panorama cultural también supondría la inclusión de los protagonistas de historietas en el arte de los monumentos urbanos conmemorativos. En este caso, se trataría de un homenaje directo al contenido de las publicaciones y al trabajo desarrollado por sus respectivos dibujantes a lo largo de su vida. Últimamente se habría popularizado esta práctica y pueden encontrarse multitud de ejemplos de personajes célebres en forma de estatua, entre ellos: *Mazinger Z* (la obra con licencia de Toei Animation más grande y antigua del mundo, en la plaza a la que da nombre el compositor de su canción en español **Alfredo Garrido**, Mas del Plata, Cabra del Camp, Tarragona, 1979)³⁸³, *Marsupilami* (en Jules Hiernaux, plaza de Charleroi, Bélgica, 1988), *Capitán Trueno* (en el pueblo natal de su dibujante **Ambrós**, Casa de la Cultura de Albuixech, Valencia, 1992), *Superman* (frente al juzgado de Metrópolis, Illinois, Estados Unidos, 1993), *Mafalda* (muy cerca de donde vivió su dibujante **Quino**, barrio de San Telmo, Buenos Aires, Argentina, 2009), *Capitán América* (en Barclays Center y luego en Sunset Park, Brooklyn, Estados Unidos, 2016) y un largo etcétera.

Al final, por todo el recorrido que se ha planteado, cabría interpretar que la influencia que ha ejercido y seguiría ejerciendo el cómic como medio en el mundo artístico habría resultado ser determinante. De ahí que, a día de hoy, para entender una parte importante de la historia del arte también sea necesario conocer la historia de estas publicaciones, ya que ambas estarían relacionadas de forma indisoluble. Desde su desarrollo como medio, una gran cantidad de artistas habrían visto cómo su trabajo iría bebiendo y relacionándose con las historietas que marcaron su respectiva época; hasta el punto de formar parte de su propio bagaje creativo. Llegados a este punto, resultaría evidente que movimientos artísticos como el

383 Bernal, M. (2015). *La resurrección de Mazinger*. El Periódico Sociedad. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/resurreccion-del-mazinger-tarragona-4448820> [2017, mayo 5].

Arte Pop no solo resultaron determinantes a la hora de comprender el cómic moderno (tal y como se conoce hoy en día), sino que ayudaron a cambiar la percepción y entendimiento del arte contemporáneo en el marco sociocultural occidental.

En definitiva, en este apartado quedaría estipulado que: existe un vínculo directo e inseparable entre el arte y el cómic, tanto en lo referente a su contenido como a su respetiva evolución histórica.



Figura 25. Frank Bez, *Remember the Sixties?*, sesión de fotos de Nico (Christa Päffgen) y Andy Warhol como Batman y Robin, Esquire magazine, agosto, Pág. 109, Warhol Museum's, EEUU, 1966.

3.2.2 Literatura, cine y tecnología

“Los cómics que se acercan demasiado a la técnica cinematográfica son los menos hermosos, los menos logrados... para mí, los que merecen consideración son aquellos que han inspirado al cine y no al revés.” (Fellini, F., 1966)³⁸⁴

A partir de que ciertos movimientos artísticos del siglo XX impulsaran la popularidad del cómic y lo adaptaran a sus propios intereses con éxito, se popularizaría que otros medios creativos hicieran lo propio; sobre todo aquellos que comparten más cualidades afines con estas publicaciones. En su desarrollo, la historieta también habría servido como punto de apoyo en procedimientos que ya existían, combinándose con ellos y dando como resultado obras híbridas que sirvieron para experimentar y descubrir nuevas posibilidades. Hasta tal punto que el cómic habría llegado a ejercer una influencia directa en su evolución, ayudando a conformarlos tal y como se conocen hoy en día. De ahí que resulte necesario plantear cuáles fueron las innovaciones que lograron en estos otros medios y que otorgaron las características formales que los definen en la actualidad.

En muchas ocasiones, se habría buscado explotar el carácter **literario** de las historietas y su valor como cultura de masas, buscando incluirlas dentro de esta vertiente gracias a que ambos tipos de publicaciones comparten rasgos comunes y tienen una estructura narrativa similar. Por ejemplo, este intento de asimilación se daría durante la corriente Situacionista (desarrollada en Europa durante los años sesenta y de pensamiento comunista), donde se llegó a proclamar que “el cómic debía asumirse como la única literatura verdaderamente popular”

384 Bertieri, C. & Coma J. en la dirección (1982). *Los cómics humorísticos “a la italiana”*. Declaraciones de Federico Fellini en 1966. La Historia de los Cómics, volumen II. Fascículo 14. Barcelona: Toutain.

(es decir, la forma literaria más representativa del pueblo).³⁸⁵ Por aquella época, concretamente en Francia, empezaría a incluirse por primera vez la historieta como tema en ciertas revistas, que serían pioneras a la hora de dedicar su contenido al estudio del medio como una literatura gráfica (sería el caso de *Giff-Wiff*, dirigida por el escritor **Francis Lacassin** y patrocinada por el Club des Bandes Dessinées); este y otros títulos influirían en la aparición de publicaciones similares en los países de habla inglesa e hispana. Como ya se ha mencionado en secciones anteriores, **Lacassin** también instauraría en Francia el denominado CELEG (Centro de Estudios de Literaturas Gráficas) que impulsó los primeros movimientos teóricos del cómic y que integró a escritores e intelectuales como: **Alain Resnais**, **Umberto Eco**, **Federico Fellini** y **Luis Gasca**; entre otros.³⁸⁶ La mayoría de ellos se verían atraídos por el contenido de las historietas y su novedosa forma narrativa con respecto a otras obras escritas, por lo que también acabarían siendo miembros de la Asociación Internacional de Críticos del Cómic y de la Federación Internacional de Centros de Investigación del Cómic (ambos con sede en París). Esta etapa de desarrollo culminaría en un amplio reconocimiento institucional respaldado por el gobierno francés, que designaría al cómic como una forma de cultura equivalente a la literaria.

Con el paso del tiempo, debido a las relaciones y similitudes entre ambos medios, se habría favorecido poco a poco que los escritores de todo el mundo pudieran valerse de elementos características del cómic en beneficio de su propia obra. Por eso, ciertos tipos de publicaciones literarias se valdrían habitualmente de dichos elementos, con el ánimo de

385 Vienet, R., traducción González del Río, J. (1977). *La creación abierta y sus enemigos: textos situacionistas sobre arte y urbanismo*. Internationale Situationniste número 11, La Piqueta. Recuperado de <http://www.sindominio.net/ash/is1104.htm> [2017, mayo 5].

386 Capdevila, F., Corcho, I., de Diego, E. & modera Pons, A. (2012). *El cómic, de arte para el consumo a formas Pop*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-Pmtfb0MCL8> [2017, mayo 5].

ampliar las posibilidades de su contenido. A este respecto, en esencia podría destacarse la utilización de tres recursos característicos del cómic: temática, dibujos y elementos. En lo concerniente a la temática, al igual que sucede entre otros medios fundamentalmente narrativos, los personajes más conocidos del cómic y de la literatura (ya sean clásicos o modernos, reales o ficticios) darían el salto de un medio al otro, adaptándose a ambos y dando lugar a diferentes versiones de sus historias.³⁸⁷ En cuanto a los dibujos, algunos libros acompañarían el texto con viñetas e imágenes gráficas de historietas a modo de ilustraciones, las cuales formarían parte esencial de la trama; un caso representativo sería *La misteriosa llama de la reina Loana* (novela realizada por **Umberto Eco** en 2004).³⁸⁸ Por último, entraría dentro de lo habitual que ciertas publicaciones integren elementos característicos de las historietas dentro del propio texto, con el ánimo de amenizar y facilitar su lectura (sobre todo sucedería en relatos infantiles y juveniles, donde palabras concretas son sustituidas por: símbolos, globos de diálogo, onomatopeyas, etc.). Gracias a los nexos de unión desarrollados entre ambos medios, se habría favorecido la creciente relación laboral entre las distintas publicaciones y hoy en día no solo compartirían espacio en cuanto a su diseño e impresión (ya que tanto las obras literarias como las historietas pasarían por circuitos editoriales), sino también en lo referente a su localización de venta y distribución (bibliotecas, librerías, tiendas, quioscos, etc.).

Continuando con otras influencias aportadas, prácticamente desde los orígenes del **cine** muchos directores también se habrían valido de la historieta como fuente de inspiración;

387 Engelbach, C. (2017). *Les chefs-d'œuvre de la littérature en bande dessinée*. Bande dessinée. Le Monde. Recuperado de http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2017/01/12/les-chefs-d-uvre-de-la-litterature-en-bande-dessinee_5061421_4420272.html [2017, mayo 5].

388 Bach, M. (2011). *Cómic y literatura, vasos comunicantes*. Cultura. La Vanguardia. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110413/54139697683/comic-y-literatura-vasos-comunicantes.html> [2017, mayo 5].

principalmente porque la fragmentación del montaje estaría más desarrollada en estas publicaciones que en el celuloide primitivo.³⁸⁹ En 1895 **Louis Lumière** llevaría a cabo *L'arroseur arrosé* (El regador regado, compuesta por dos cortometrajes, la primera comedia y ficción cinematográfica), titulada de la misma forma que el proto-cómic en el que se basa (realizado por el dibujante **Hermann Vogel** en 1887 para *L'Imagerie artistique de la maison Quantin*, París). Esta película, más que una adaptación, sería una copia plano a plano de dicha publicación y además, pionera en varios aspectos de la industria fílmica: promocionar su contenido mediante carteles publicitarios, pagar un sueldo al reparto de actores, cobrar entrada al público, etc.³⁹⁰ Por tanto, ambos medios compartirían una larga historia de influencias mutuas y contrariamente a lo que suele creerse, el cómic descubriría antes que el cine muchos tipos de planos y encuadres, anticipando ciertos recursos narrativos y visuales. Esto se advierte en estudios comparativos entre las historietas de **Winsor McCay** (creador de las historietas *Little Nemo in Slumberland* entre 1905 y 1911, además de pionero en el campo de las películas de animación) y el trabajo del director **David Wark Griffith** (conocido como el padre del cine moderno).³⁹¹ El propio **McCay** conseguiría avances muy significativos en ambos campos y dirigiría *Gertie the dinosaur* en 1914 (el primer cortometraje animado mediante *key frame* o fotogramas clave y en presentar a un protagonista de dibujos con una personalidad propia). Con el tiempo, resultaría habitual que profesionales del cómic y de las películas desarrollasen nexos comunes y sus círculos laborales acabaran cruzándose. En lo concerniente a este tema existirían muchos ejemplos anecdóticos, como cuando **Orson Welles** comenzó su carrera en la radio dándole voz a *La Sombra* y consiguiendo tal éxito que poco después se publicarían los cómics del personaje. Este director se definiría en las notas de

389 Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

390 Altarriba, A. (2015). *Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba*. Temática: carta abierta a Vicente Molina Foix. Anexo de entrevistas a profesionales del cómic.

391 Rodríguez, F. (1997). *Nueva mirada a la obra de Winsor McCay*. Nº 73. Gijón: El Wendigo.

prensa de la RKO como “un ávido lector de las historietas de *Terry and the Pirates*” (realizadas por **Milton Caniff** desde 1934, con el que mantendría correspondencia regularmente) y sería vox populi su amor por *Dick Tracy* (realizado por **Chester Gould** desde 1931).³⁹² A finales de los años cincuenta, las películas de **Orson Welles** inspirarían la Nouvelle Vague (un nuevo grupo de cineastas franceses que se reconocían como sus más férreos admiradores), esta “nueva ola” de la producción cinematográfica surgiría en el marco de la posguerra y seguiría la misma corriente que revolucionó la literatura y la historieta francesa.³⁹³ Entre sus directores más destacados se encontrarían **Alain Resnais** y **François Truffaut**, el primero llegaría a tener la colección privada de cómics más grande de Francia y el segundo aportaría un pequeño guiño al medio en su película *Fahrenheit 451* (se estrenaría en 1966 y a pesar de que trata sobre la quema de libros clásicos, también aparecería una recopilación de la revista americana de historietas *MAD* titulada *We're Still Using That Greasy MAD Stuff*).³⁹⁴ Más adelante, tanto el cine como el cómic tendrían un desarrollo paralelo durante décadas, siendo las dos formas análogas de manifestación creativa secuencial más importantes del siglo XX. A este respecto, el director **Federico Fellini** declararía que le “resulta indudable cómo ciertos escenarios y personajes de **Charles Chaplin** habían sido basados en clásicos de la historieta humorística como *The Katzenjamer Kids* (realizada por **Rudolph Dirks** desde 1897) y *Bringing up father* (realizado por **George McManus** desde 1913)”. A esto se suma que el director valoraría positivamente la influencia del cómic en el cine en muchas ocasiones, como en la cita que abre este apartado o cuando afirmó que “la película de *Dick Tracy* (dirigida por **Warren Beatty** en 1990 y basada en el cómic de

392 Benedicto Borges, L. (2015). *El Batman de Orson Welles*. Cultura. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/comicwood/2015/07/06/el-batman-de-orson-welles.html> [2017, mayo 5].

393 Grove, L. (2010). *Comics in French: The European bande dessinée in context*. Polygons: Cultural Diversities and Intersections. Nueva York. Berghahn Books.

394 Glenn, D., Haque, R., Kooyman, B. & Bierbaum, N. (2012). *The Shadow of the Precursor*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Chester Gould de 1931) era cien veces más hermosa que la mejor película americana de gánsteres”.³⁹⁵ Del mismo modo, en los últimos treinta años un gran número de cineastas manifestarían públicamente su admiración por las historietas y muchas de ellas habrían sido trasladadas a la gran pantalla por numerosos directores. Existen numerosos ejemplos de producciones que adaptaron personajes nacidos originalmente en los cómics e interpretados por actores, pero algunos de los casos más destacables serían: *Kozure Okami* (dirigida por **Kenji Misumi** en 1972; basada en el manga de **Kazuo Koike** y **Goseki Kojima** de 1970), *Popeye* (dirigida por **Robert Altman** en 1980; basada en el cómic de **Elzie Crisler Segar** de 1929), *Flash Gordon* (dirigida por **Mike Hodges** en 1980; basada en el cómic de **Alex Raymond** de 1934), *Howard el Pato* (dirigida por **Willard Huyck** en 1986; basada en el cómic de **Steve Gerber** de 1973), *La familia Addams* (dirigida por **Barry Sonnenfeld** en 1991; basada en el cómic de **Charles Samuel Addams** de 1938), *Men in Black* (también dirigida por **Barry Sonnenfeld** en 1997; basada en el cómic de **Lowell Cunningham** y **Sandy Carruthers** de 1990), *Ghost World* (dirigida por **Terry Zwigoff** en 2001; basada en el cómic de **Daniel Clowes** de 1993), *From Hell* (dirigida por **Albert Hughes** y **Allen Hughes** en 2001; basada en el cómic de **Alan Moore** y **Eddie Campbell** de 1993), *Camino a la perdición* (dirigida por **Sam Mendes** en 2002; basada en el cómic de **Max Allan Collins** y **Richard Piers Rayner** de 1998), *American Splendor* (dirigida por **Robert Pulcini** y **Shari Springer Berman** en 2003; basada en el **Harvey Pekar** y **Robert Crumb**), *Oldboy* (dirigida por **Pak Chan-uk** en 2003; basada en el manga **Garon Tsuchiya** y **Nobuaki Minegishi** de 1996), *Una historia violenta* (dirigida por **David Cronenberg** en 2005; basada en el cómic de **John Wagner** y **Vince Locke** de 1997), *V de Vendetta* (dirigida por **James McTeigue** en 2006; basada en el cómic de **Alan Moore** y **David Lloyd** de 1982), *Death Note* (dirigida por

395 Bertieri, C. & Coma J. en la dirección (1982). *Los cómics humorísticos “a la italiana”*. Declaraciones de Federico Fellini en 1966. La Historia de los Cómics, volumen II. Fascículo 14. Barcelona: Toutain.

Shusuke Kaneko en 2006; basada en el manga de **Tsugumi Ohba** y **Takeshi Obata** de 2003), *La fuente de la vida* (dirigida por **Darren Aronofsky** en 2006; basada en el cómic del director y **Kent Williams** de 2005), *30 días de oscuridad* (dirigida por **David Slade** en 2007; basada en el cómic de **Steve Niles** y **Ben Templesmith** de 2002), *300* (dirigida por **Zack Snyder** en 2007; basada en el cómic de **Frank Miller** de 1998), *Crows ZERO* (dirigida por **Takashi Miike** en 2007; basada en el manga de **Hiroshi Takahashi** de 1990), la trilogía *20th Century Boys* (dirigida por **Yukihiko Tsutsumi** en 2008; basada en el manga de **Naoki Urasawa** de 1999), *Surrogates* (dirigida por **Jonathan Mostow** en 2009; basada en el cómic de **Robert Venditti** y **Brett Weldele** de 2005), *Tamara Drewe* (dirigida por **Stephen Frears** en 2010; basada en el cómic de **Posy Simmonds** de 2005), *Tintín y el secreto del unicornio* (dirigida por **Steven Spielberg** en 2011; basada en el cómic de **Hergé** realizado entre 1942 y 1943), *Cowboys & Aliens* (dirigida por **Jon Favreau** en 2011; basada en el cómic de **Scott Mitchell Rosenberg**, **Fred Van Lente**, **Andrew Foley**, **Dennis Calero** y **Luciano Lima** de 2006), *La vida de Adèle* (dirigida por **Abdellatif Kechiche** en 2013; basada en el cómic de **Julie Maroh** de 2010), *Ghost in the Shell* (dirigida por **Rupert Sanders** en 2017; basada en el manga de **Masamune Shirow** de 1989), etc. Pero si hay un género de historietas que ha ejercido una influencia cinematográfica mayor que cualquier otro, ese sería el de superhéroes. Dejando aparte los seriales de los años cuarenta, los primeros pilotos y largometrajes sobre estos personajes fueron: *Superman and the Mole Men* (dirigida por **Lee Sholem** en 1951) y *Batman the movie* (dirigida por **Leslie H. Martinson** en 1966), si bien la popularidad de este género no se disparó mundialmente hasta los años ochenta (gracias al *Superman* de **Richard Donner** en 1978 y al *Batman* de **Tim Burton** en 1989) luego se apagaría durante los noventa por un exceso de cintas fallidas que ahogaron este mercado. Aun así, en el siglo XXI dicho género se habría renovado cinematográficamente con gran éxito (a partir de los *X-Men* de **Bryan Singer** en el 2000) y en la actualidad, seguiría aumentando su presencia en las salas de

cine. Hoy en día entraría dentro de lo habitual que se estrenen películas de superhéroes con breves intervalos de tiempo de diferencia, hasta el punto de que sus fechas de estreno son anunciadas con varios años de antelación.³⁹⁶ Además, con el ánimo de garantizar su difusión masiva, este tipo de películas habrían promovido aplicar métodos pioneros que promocionan su contenido e impulsarían nuevas estrategias de mercado, tales como: crear universos fílmicos (conectar el hilo argumental de varias películas y series entre sí para simular que tienen lugar en un entorno común), continuar o reiniciar la historia de un mismo personaje (ya sea mediante secuelas, reinicios, *remakes* o *reboots*), rodar material extra que haga referencia a la cinta original (cortos, *sketchs* humorísticos, videoclips, etc.), llevar a cabo intensas campañas publicitarias (los actores interpretan al personaje de la película para anunciar un producto), presentaciones y charlas en eventos dedicados a mundo de las historietas, etc. También se estarían ejecutando largometrajes que hacen el ejercicio de extrapolar una o varias partes del lenguaje característico del cómic a la pantalla, dando como resultado hibridaciones muy interesantes entre ambos medios. Aunque no dejarían de ser casos anecdóticos, a continuación, se presenta en qué consistirían y cómo habrían sido influidos por las cualidades propias de las historietas, estos serían algunos de los ejemplos más destacables: se hace un paralelismo entre las escenas fílmicas y los propios cómics (sucede en *Cómo matar a la propia esposa*, dirigida por **Richard Quine** en 1965; donde un dibujante de cómics interpretado por **Jack Lemmon** recrea en su vida las situaciones que luego aparecerán en sus tiras), se usan dibujos de cómic para crear transiciones (sucede en *Tank Girl*, dirigida por **Rachel Talalay** en 1995 y basada en el cómic de **Alan Martín** y **Jamie Hewlett** de 1988; donde las imágenes gráficas separan muchas escenas de la película), se emplea el *split-screen* o la pantalla partida para recrear el efecto de las viñetas (sucede en *Hulk*, dirigida por **Ang**

396 Moreno, A. (2015). *Las 25 películas de superhéroes programadas desde 2016 hasta 2020*. Cine norteamericano. Fotogramas. Recuperado de <http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/Las-25-peliculas-de-superheroes-programadas-desde-2016-hasta-2020> [2017, mayo 5].

Lee en 2003; donde se muestran varias tomas distintas al mismo tiempo), se traslada la estética en blanco y negro con toques de color (sucede en *Sin City: ciudad del pecado*, dirigida por **Robert Rodríguez** en 2005 y por **Frank Miller**, que creó el cómic en 1991; donde se adapta a imagen real la apariencia visual de estas historietas), se imita la estética de las imágenes gráficas (sucede en *Scanner Darkly*, dirigida por **Richard Linklater** en 2006; donde se combina la imagen real con animación que simula los dibujos a línea negra), se recrean los fondos cinéticos propios del manga y anime japonés (sucede en *Speed Racer*, dirigida por **Lana Wachowski** y **Lilly Wachowski** en 2008 y basada en el manga de **Tatsuo Yoshida** de 1967; donde se emplean efectos de velocidad coloridos y mareantes), se muestran elementos de cómic para generar las transiciones y narrar flashbacks (sucede en *Kick-Ass: listo para machacar*, dirigida por **Matthew Vaughn** en 2010 y basada en el cómic de **John Romita Jr.** y **Mark Millar** de 2008; donde aparecen viñetas animadas y cuadros de narrativa en ciertos saltos temporales entre escenas), se muestran los sonidos mediante textos visibles (sucede en *Scott Pilgrim contra el mundo*, dirigida por **Edgar Wright** en 2010 y basada en el cómic de **Bryan Lee O'Malley** de 2004; donde son visibles las onomatopeyas en las escenas), las propias caricaturas interactúan con los actores (sucede en *El Gran Vázquez*, dirigida por **Óscar Aibar** en 2010 y basada en la vida del dibujante **Manuel Vázquez**; donde los personajes de cómic salen de sus páginas al mundo real), se dota a la imagen gráfica de una estética más realista (sucede en *Carlitos y Snoopy: la película de Peanuts*, dirigida por **Steve Martino** en 2015 y basada en los cómics de **Charles M. Schulz** desde 1950; donde dibujos propios de las dos dimensiones integran texturas en tres dimensiones), etc. Del mismo modo, la influencia que ha ejercido el cómic y su lenguaje en los trabajos cinematográficos se aplicaría a otras vertientes audiovisuales (series de televisión, dibujos animados, videojuegos, etc.) existiendo demasiados ejemplos en cada área como para poder enumerarlos todos.

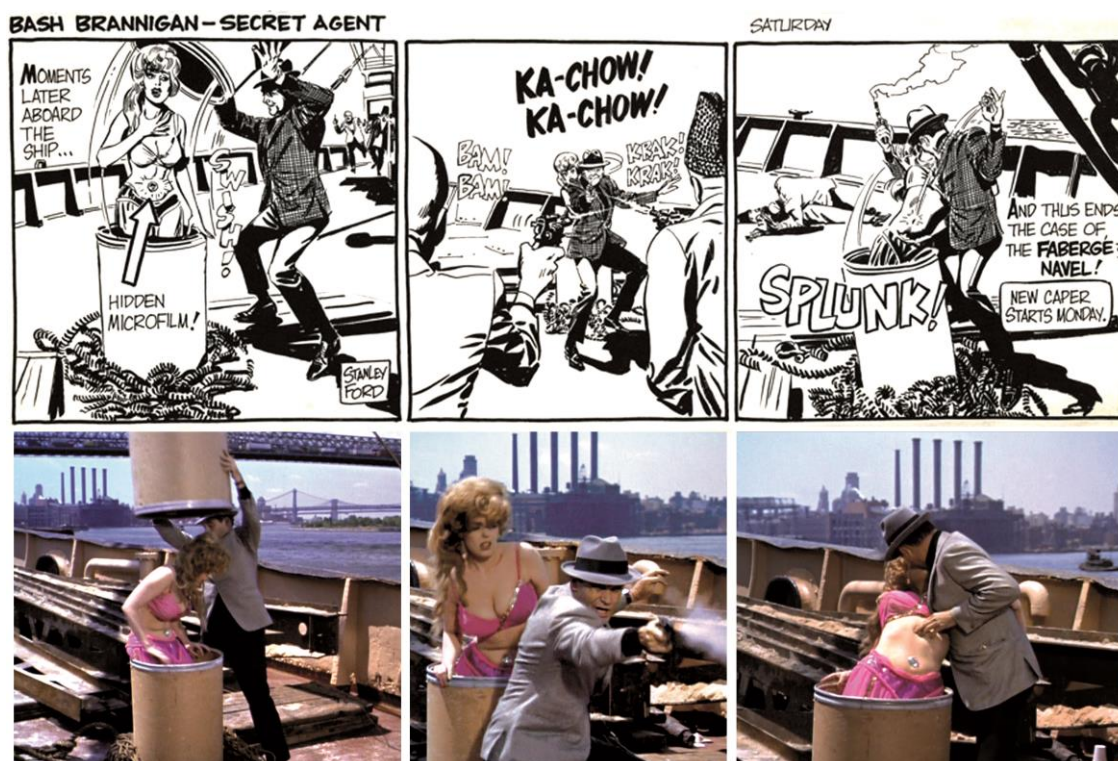


Figura 26. Mel Keefer (con el pseudónimo de Stanley Ford), *Bash Brannigan-Secret Agent*, (cómic y escenas pertenecientes a la película de Richard Quine *How to murder your wife*), Metro Goldwyn Mayer, EEUU, 1965.

Para terminar, los **nuevos avances tecnológicos** habrían encontrado en el cómic una herramienta visual muy útil e intuitiva, que sería capaz de mostrar la información de forma clara y concisa. Por eso, en la actualidad se seguirían desarrollando todo tipo de programas informáticos, redes sociales y páginas web cuya disposición bebería de las estructuras compositivas que se trasladan de estas publicaciones.³⁹⁷ De ahí que una gran parte de la estética y diseño empleado por las nuevas tecnologías sea un producto inspirado en los cómics clásicos; sobre todo el *underground* o el género de superhéroes.³⁹⁸ Hasta tal punto que, hoy en día, la historieta también se emplearía como un recurso más dentro de las opciones generadas tanto para facilitar la asimilación del contenido como para entretener al usuario, derivando en todo tipo de opciones: elegir un avatar o dibujo representativo, mostrar los avances y logros

397 Agencia Europa Press. (2014). *Google quiere convertir los chats de redes sociales en cómics*. El Mundo. <http://www.elmundo.es/tecnologia/2014/01/02/52c5785f22601d2c4c8b4579.html> [2017, mayo 5].

398 Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Editorial Cátedra.

dentro de viñetas, integrar el texto de las conversaciones en globos de diálogo, etc. A esto se suma que los cómics ya publicados se analizarían con el ánimo de trasladar su contenido a la era digital de la forma más fidedigna posible y así, facilitar su consumo y elaboración en otros medios de difusión más novedosos. De este modo, por un lado se continuaría desarrollando la historieta digital y otros métodos que facilitan su reproducción en aparatos tecnológicos y por otro, se seguirían creando sistemas que permiten a cualquier usuario amateur generar cómics de forma sencilla.³⁹⁹ Ambas ideas se estarían implementando en las nuevas aplicaciones para móvil y consolas de videojuegos que, mediante la información facilitada en redes sociales y juegos online, serían capaces de crear cómics personalizados de forma automática. Aun así, el uso de la tecnología para conservar e impulsar las colecciones a los lectores de una forma precisa seguiría en desarrollo y la experiencia variaría dependiendo de los avances que se vayan sucediendo (respecto a la calidad de la pantalla, la experiencia de la interfaz, el software que se esté utilizando, etc.). Por ejemplo, a principios del año 2000 surgiría el cómic en CD-ROM y DVD-ROM (la mayoría producidos por la compañía GIT, Graphic Imaging Technology), cuyo éxito habría sido limitado por otros avances que habrían eclipsado su contenido; en esencia se trataría de digitalizar historietas que ya existen dando como resultado piezas audiovisuales (serían precedidas por paneles de navegación donde las viñetas estáticas se van sucediendo y los diálogos son interpretados por actores de doblaje).⁴⁰⁰

Al final, los diferentes aportes derivados del cómic serían representativos de que, en la actualidad, estaría teniendo lugar un fenómeno por el cual prolifera la experimentación y metamorfosis entre las distintas publicaciones. Del mismo modo que ocurre entre otras

399 Ramírez, I. (2009). *Crea tus propios cómics sin saber coger un lápiz*. Softonic. Recuperado de <http://articulos.softonic.com/crea-tus-proprios-comics-sin-saber-coger-un-lapiz> [2017, mayo 5].

400 Carter, J. B. (2006). *Old comics and current technology combine to form new hybrids*. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. 2.2. Dept of English, University of Florida. Recuperado de http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/reviews/carter.shtml [2017, mayo 5].

vertientes, con la ruptura de los viejos paradigmas, a día de hoy se facilitaría descubrir nuevas posibilidades híbridas y todo tipo de trabajos *cross-media* (cruce entre medios). En lo que respecta al mundo del cómic, el uso de estas técnicas novedosas y su inclusión en otros ámbitos laborales estaría revolucionando el panorama y ofreciendo otras maneras distintas de poder contar una misma historia. A este respecto, existirían muchos casos representativos, como: las estructuras y dibujos de cómic que intervienen en documentales animados, la edición de viajes e investigaciones que se muestran en forma de novela gráfica, el género de cómic periodístico que popularizó **Joe Sacco**, etc.⁴⁰¹ De este modo, se estaría imponiendo la adaptación de las obras a los nuevos lenguajes, cambiando para acercarse a nuevos grupos de lectores y así, conseguir alcanzar distintos continentes. Un ejemplo concreto sería *Todos vuelven* (realizado por **Gabriela Wiener** en 2013), una crónica radiofónica que mutó en artículo para la revista argentina *Anfibia*, se adaptó a cómic para la revista peruana *Cometa* (con dibujos de **Natacha Bustos** y con páginas extra para *XXI*) y terminaría siendo el epílogo del libro *Llamada perdida*.⁴⁰² Por tanto, sea cual sea el objetivo principal de una obra derivada de un medio creativo (informar, formar, sensibilizar, entretener, etc.) hoy en día no sería posible limitarla a su propia burbuja, ya que, en última instancia, deberá relacionarse y convivir necesariamente con el resto.

En definitiva, en este apartado se resolvería que: actualmente prolifera la experimentación e hibridación entre los diferentes medios creativos. Por eso, resulta muy complejo limitar la producción artística en categorías concretas, ya que se ha extendido la práctica de poder utilizar todos los soportes expresivos y combinarlos entre sí.

401 Matos, D. (2015). *El cómic como género periodístico: de Art Spiegelman a Joe Sacco*. Tesis doctoral. Facultad de la Comunicación. Salamanca: Universidad Pontificia.

402 Carrión, J. (2016). *Nuevos contratos con la verdad*. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2016/03/03/actualidad/1457024385_818280.html [2017, mayo 5].

4. CONCLUSIONES

Habiendo llegado al final de la tesis, es el momento de comprobar los objetivos propuestos y si se ha logrado una resolución válida de la incógnita planteada. Para ello, resulta necesario recordar que el análisis positivista guía y contempla únicamente los aspectos resueltos más mensurables ante las cuestiones que pretenden solventarse. Por eso, una parte importante de la investigación ha consistido en contrastar el significado del “arte” y el “cómic”, con el ánimo de aclarar su relación; así como el lugar que ocupan en la actualidad y en el imaginario colectivo occidental. De ahí que las conclusiones reveladas solo sean aplicables en el presente estudio, ya que, exclusivamente hacen referencia a destacar su comprensión en el marco sociocultural contemporáneo.

En lo concerniente a los Objetivos Principales, se han expuesto las siguientes metas: estudiar la artisticidad de la historieta, mostrar la evolución histórica y las cualidades prácticas de los conceptos a tratar, establecer una definición razonada de los dos términos principales, resolver si existe una relación entre arte y cómic, plantear su dirección actual. En cuanto a los Objetivos Secundarios, también se han perseguido todos los previstos: añadir imágenes que ilustren el tema, recabar una amplia bibliografía, entrevistar a profesionales, recopilar información extra. A continuación, se presentan los resultados de dichos objetivos, así como las conclusiones particulares derivadas de su planteamiento.

Resultados obtenidos en los Objetivos Principales

- 1) Con la intención de asemejar con ecuanimidad y en la medida de lo posible, el arte y el cómic, se han observado ambos conceptos bajo una misma serie de apartados: origen y clasificación, teóricos y prácticos, utilidad y finalidad, bagaje elitista, características, definición. Del mismo modo, cuando más adelante ha sido necesario establecer sus relaciones mutuas, se constituirían dos bloques que integran tanto las influencias recibidas como las aportadas. Así, queda conformada una estructura que sirve para ordenar la información, ayudando a exponer el discurso de una manera clara y concisa. Mediante este sistema, se tratan los dos términos principales en igualdad de condiciones y determinando unos valores esenciales que comparten entre sí; dando un sentido estructural a su análisis. El resultado más esencial que puede extraerse de dicha estructura, es que, en su origen, la idea que dio forma a ambos conceptos nacería distanciada y su respectiva evolución habría facilitado que éstos acabaran encontrándose. De este modo, se ha observado que el concepto de “arte” tiene un origen relacionado con las habilidades manuales y técnicas, pero, con el tiempo, su categorización derivó hacia un ámbito más creativo. Por su parte, el concepto de “cómic” proviene de una forma gráfica y de expresión satírica, pero, con el tiempo, su lenguaje fue perfeccionándose hasta conformar todo un nuevo medio de comunicación visual. En definitiva, los cambios en su contenido y comprensión han facilitado que los dos términos acabaran relacionándose entre sí, llegando a ejercer una influencia mutua que (en ambos casos) resultaría crucial para ayudar a determinar su respectivo entendimiento contemporáneo.

- 2) A lo largo del estudio, se establece un breve recorrido por el origen de los conceptos a tratar, así como por las principales teorías y razonamientos que han integrado su comprensión a lo largo de la historia. Para ello, los datos se muestran en un orden temporal que ayuda a entender el contexto social y cultural donde se integran. En el caso del “arte” se presenta un recorrido que abarca desde la Antigua Grecia hasta la actualidad, donde queda reflejado cómo cambia su entendimiento dependiendo del periodo y civilización en el que se sitúe. En lo que respecta al “cómic”, quedan reflejadas aquellas obras que ayudaron a constituir el medio como tal y a impulsar su popularidad, partiendo de su nacimiento hace ya más de un siglo. Gracias a la recopilación de estos aportes, queda recogida la evolución de dichos conceptos y el intrínseco carácter subjetivo que acarrearán consigo, así como su percepción en la actualidad.

- 3) Como se mencionó anteriormente, ha resultado necesario elaborar una definición actualizada de los dos términos principales, debido a que el entendimiento del “arte” se habría ido concretando en los últimos dos siglos y el del “cómic” surgiría como género expresivo durante ese periodo. Por eso, la deducción ha pasado por observar sus respectivas descripciones y conformar unas nuevas, puesto que ninguna de las ya existentes terminaría de englobar la totalidad de los datos y descubrimientos recopilados. Para ello, se ha hecho hincapié en cuáles son sus características prácticas más mensurables, centrando su entendimiento en el marco sociocultural contemporáneo. De ahí que las mencionadas definiciones sean exclusivas de los parámetros previamente dispuestos y no deban asumirse como absolutas, ya que el carácter mutable de dichos términos facilita que su significado varíe cada cierto periodo de tiempo. Por tanto, lo que se ha conseguido desarrollar son unas

descripciones útiles del “arte contemporáneo” y del “cómic moderno”, que sirven para estipular bajo qué directrices queda relacionado su contenido a lo largo de la investigación:

- El **arte contemporáneo** es una manifestación creativa que engloba cualquier obra capaz de transmitir un discurso de carácter emotivo, sensible e inspirador. La pieza resultante puede llevarse a cabo empleando diferentes medios de expresión, que sirven para interpretar las ideas del autor y a su vez, pueden otorgar funciones concretas a la obra. La consideración generalizada de una pieza como arte viene dada cuando se muestra al público y es analizada o reinterpretada como tal dentro de un marco sociocultural concreto. Popularmente y en un sentido mucho más amplio, el concepto suele ser utilizado como sinónimo de talento y habilidad.

- El **cómic moderno** es un medio de expresión y comunicación donde se representan gráficamente una o varias historias, estableciéndose la narración mediante la secuencia y un lenguaje bimedia (la unión del dibujo y el texto). Su función natural es mostrar visualmente todos y cada uno de los elementos que conforman la trama y para ello, dispone de una serie de recursos muy característicos: viñetas, globos de diálogo, cuadros de narrativa, onomatopeyas, líneas cinéticas, etc. Las historietas tienen la ventaja de poder ser realizadas mediante herramientas accesibles y económicas, sin que esto deba afectar a la calidad de la pieza final. El cómic profesional busca ser reproducido, distribuido y comercializado de forma masiva.

- 4) Una vez asentadas las bases oportunas, ha sido posible hacer una descripción detallada sobre cómo se relacionan ambos sistemas de expresión entre sí. Dentro de las influencias artísticas que ha recibido el cómic, se expone que el origen de la historieta está directamente vinculado con los avances artísticos y el desarrollo de la narrativa secuencial. Por su parte, dentro de las influencias aportadas por el cómic al arte, se observa que, a partir de las vanguardias del siglo XX, estas publicaciones se han utilizado e integrado de forma habitual en las obras pictóricas. Además, se presenta un repaso histórico por sus respectivas influencias literarias y cinematográficas, que termina de evidenciar el vínculo existente entre el cómic y estos medios artísticos en particular. De este modo, se ha resuelto cuál es el nexo de unión entre ambas vertientes y una visión generalizada de su bagaje, ayudando a interpretar cómo interactúan en la actualidad. Por eso, se concluye que, en mayor o menor medida, la relación mutua entre dichos sistemas de expresión pasa a ser indudablemente recíproca.
- 5) Para finalizar, se muestra que los nuevos avances tecnológicos, así como la metamorfosis e hibridación entre los diferentes medios creativos, serían los factores que están marcando las pautas hoy en día. En lo concerniente al arte, se experimenta una gran sensación de libertad, donde la imaginación e inventiva de los creadores prácticamente no tendría límite. Respecto a la historieta, su lenguaje e inclusión en otros ámbitos laborales está revolucionando el panorama y ofreciendo nuevas formas de contar historias. En definitiva, se concluye que la era digital ha facilitado su producción y difusión por todo el mundo, ayudando a que unas obras sirvan para inspirar otras y a potenciar la retroalimentación del arte. Por eso, a día de hoy las historietas no son tomadas simplemente como una mera herramienta, sino como un

medio que acarrea un bagaje cultural comparable a las piezas de otros ámbitos artísticos. De este modo, al mostrar el lugar que ocupa el cómic en la actualidad, se deduce que su consideración cultural ha experimentado un creciente reconocimiento y se está terminando de afianzar en la sociedad.

Resultados obtenidos en los Objetivos Secundarios

- 1) Las imágenes seleccionadas cumplen la función designada y tienen una doble utilidad: tanto ilustrar aquello de lo que se está hablando como ejemplificar la relación entre el mundo del arte y del cómic. Mediante estos aportes, se muestran unos contenidos que desvelan cómo el cómic sirve de reflejo de realidades cotidianas y de fantasías personales. Al final, se resuelve que esto queda reflejado en el propio estudio, ya que, en algunos casos, las imágenes también hacen una reflexión y sátira social sobre los temas que se van desarrollando.
- 2) Para componer la bibliografía se ha recopilado material documental que integra todo tipo de información relevante para la tesis, ya sea histórica o conceptual. Dividiéndola por su formato, destacan tres tipos de publicaciones: impresas, audiovisuales y digitales. Dicho material se centra en abordar las cualidades prácticas del tema y, por tanto, avalar solo aquellos datos cuya veracidad permite ser contrastada. De ahí que se concluya que la documentación es adecuada para certificar y acreditar las aportaciones que se han ido presentado.

- 3) En la sección de los anexos, se exponen las entrevistas realizadas a profesionales especializados en diferentes áreas de la producción de historietas. A éstas se suman sus respectivas biografías, donde se indica el bagaje de cada uno de ellos y en qué calidad han sido entrevistados: teóricos, editores, traductores, dibujantes, guionistas, etc. Gracias a su colaboración desinteresada y participación activa, se arroja luz en varias de las dudas que han ido surgiendo, sobre todo en aquellas concernientes a la consideración social y laboral del cómic como medio. Por tanto, se deduce que su visión personal, basada en la experiencia profesional, ha resultado una importante aportación para el correcto avance de la investigación y para la elaboración de unas conclusiones fundamentadas en hechos.

- 4) También dentro de los anexos, se ha recopilado una sección de datos de interés sobre el cómic, donde se aportan listas de: vocablos, universidades, premios, eventos y museos. Así, se consigue dar a conocer una información extra sobre las historietas, donde se enmarcan algunos de sus logros y singularidades; lo cual sirve como guía para el público menos especializado en estas publicaciones. De este modo, se concluye que, en los últimos diez años, el medio ha ganado en reconocimiento sociocultural, aumentado exponencialmente su valor y repercusión dentro del mundo contemporáneo.

Quedando constancia de los resultados obtenidos en cada uno de los objetivos principales y secundarios que fueron propuestos al comienzo de la tesis, se presenta un resumen de las aportaciones derivadas de su estudio. A continuación, a modo de conclusiones finales, quedan reunidos todos los descubrimientos estipulados al final de cada apartado de la presente investigación.

Conclusiones Finales

- **El arte contemporáneo viene condicionado por una serie de rasgos que definen su consideración actual:**

- 1) Con los cambios sociales y culturales, es factible estipular que el significado del arte se renueva en su forma y comprensión cada cierto periodo de tiempo.
- 2) Para que una creación sea considerada artística, debe ser validada como tal dentro de su respectivo marco sociocultural.
- 3) Aunque su contenido deba ser de carácter sensible e inspirador, eso no quita que la obra también logre desempeñar otras funciones prácticas (pudiendo partir de un objetivo instrumental para, más adelante, llegar a adquirir un valor artístico estricto).
- 4) Una cualidad intrínseca del arte es que, en última instancia, su valoración depende del gusto y criterio individual; por lo que nadie puede atribuirse la certeza absoluta de designar qué piezas son y serán superiores a otras.
- 5) Si bien el mercado económico y las modas pueden resultar orientativas, logrando reflejar la importancia de una obra en un marco concreto, éstas nunca deben entenderse como determinantes y canónicas.

- **El cómic viene condicionado por una serie de rasgos que definen su consideración actual:**

- 1) Desde sus orígenes, la historieta ha ido perfeccionando su lenguaje comunicativo y expresivo, así como su temática; ganando en prestigio y abriéndose paso en el panorama cultural contemporáneo.
- 2) El cómic realiza un servicio único e insustituible, llegando a ocupar, por derecho propio, su espacio particular como medio de expresión y comunicación visual.
- 3) Aunque la historieta resultante tenga una ejecución simple y económica, así como un precio asequible de venta al público, esto no implica que el contenido y su calidad vayan a verse afectados.
- 4) Gracias a estas publicaciones, se ofrece un nuevo medio que facilita y fomenta el acceso a la cultura de la narración. Por tanto, el cómic no se limita a aportar una mera comunicación visual, sino que también posibilita un discurso sensible e inspirador.
- 5) Su función natural es mostrar visualmente todos y cada uno de los elementos que conforman la trama (mediante la unión del dibujo y el texto). Además, dependiendo del propósito, su lenguaje característico permite expresar el contenido de formas muy diversas; tanto de maneras muy simples como de gran complejidad.

- **Respecto a su relación mutua, se han encontrado una sucesión de puntos en común entre los términos a tratar:**

- 1) La historieta hereda numerosas técnicas de la pintura y otros medios gráficos fundamentalmente narrativos, sobre todo en lo referente a sus recursos y el uso de la secuencia como escala temporal.
- 2) La literatura, el cine y los avances tecnológicos han ayudado a transformar el panorama del arte, así como a la inclusión del cómic en otros ámbitos artísticos y en distintos entornos donde antes no tenía cabida: laborales, comerciales, industriales, económicos, etc.
- 3) Existe un vínculo directo entre el arte y el cómic, tanto en lo referente a su contenido como a su respetiva evolución histórica.
- 4) Actualmente prolifera la experimentación e hibridación entre los diferentes medios creativos. Por eso, resulta muy complejo limitar la producción artística en categorías concretas, ya que se ha extendido la práctica de poder utilizar todos los soportes expresivos y combinarlos entre sí.

Habiendo presentado los resultados obtenidos, es el momento de revisar la hipótesis planteada y comprobar si se ha logrado la meta propuesta. La cuestión principal más esencial sometida a análisis ha sido: **¿Es el cómic arte?**

Última Reflexión

La conclusión más objetiva que puede extraerse del presente estudio, pasa, en gran medida, porque cualquier propuesta conduce a la enorme relatividad que acarrea la palabra “arte” y a su variable asimilación; tanto a lo largo de los distintos tiempos como de las diferentes civilizaciones. Prácticamente lo mismo sucedería con el término “cómic”, ya que, al ser un medio que ha logrado adaptarse rápidamente a los cambios socioculturales y tecnológicos, resulta complejo establecer un entendimiento consensuado que abarque todas sus posibilidades. De ahí que las diversas resoluciones siempre se desvíen hacia el más puro subjetivismo, lo cual terminaría desembocando en un aporte relativo y que depende exclusivamente de la apreciación personal de cada individuo. Sin embargo, en esta tesis se determina que ha sido posible superar estos impedimentos, consiguiendo delimitar la cambiante comprensión de los conceptos a raíz de los resultados establecidos y conformando unas definiciones de los mismos que permiten crear un análisis comparativo entre ambos. Como se aprecia a lo largo de la investigación (ya que se han recopilado todo tipo de datos relevantes, incluso aquellos que representan la actualidad más reciente sobre el tema), hoy en día estaría teniendo lugar un periodo en el que es posible dilucidar el salto decisivo que ha dado la historieta. Por tanto, se presenta un medio de comunicación de masas que no solo llevaría a cabo un servicio único e insustituible, sino que, dentro del marco sociocultural occidental contemporáneo, ha conseguido afianzar su lugar como arte.

En un primer momento, la más notoria clasificación artística del cómic vendría dada por su integración dentro de las Bellas Artes, donde, tanto a nivel popular como institucional, se ha impuesto que los medios queden divididos en nueve categorías concretas. La historieta se habría consolidado en el último puesto a lo largo del siglo XX y alcanzaría una mayor

relevancia dentro del panorama sociocultural del siglo XXI, lo cual quedaría reflejado en las múltiples tesis doctorales, textos teóricos y artículos de investigación donde figura bajo el título de “novenio arte”. En este aspecto, la entrada del cómic en los círculos académicos puede equipararse a la de otros medios cuya validación como arte no vendría dada inmediatamente, sino con el paso del tiempo y de acuerdo a los diferentes desarrollos culturales. Así, las artes de origen (aquellas que fueron establecidas canónicamente desde la Antigua Grecia y cuyo concepto ancestral tenía un ámbito propio), acogerían posteriormente los nuevos medios que derivaron de su desarrollo. Es el caso de los escritos teatrales y las novelas que, antes de su consideración como arte, en el siglo XVIII y XIX respectivamente, eran incluidas dentro de la Poesía y de lo que hoy se denomina de manera genérica como Literatura. Un ejemplo más contemporáneo sería el de la Fotografía y el Cine, que no recibirían dicha consideración hasta hace décadas. Aún con todo, tal y como ocurrió entonces con estos recursos técnicos y narrativos que terminaron dando el paso a las Artes Visuales, la historieta también perfeccionaría su lenguaje y rasgos característicos; elevando su percepción y ampliando sus capacidades creativas. Gracias a este proceso evolutivo, durante los últimos diez años, el cómic se habría ido incorporando dentro de espacios culturales en los que antes no tenía cabida y donde su labor ya es entendida como propiamente artística. De ahí que figure como tal en: museos y salas de exposiciones, premios institucionales, galerías de subastas, bibliotecas y librerías, publicaciones artísticas, secciones fijas en los medios de comunicación, noticias internacionales, etc. Un claro síntoma de este reconocimiento sería que algunos de los espacios museísticos más importantes están empezando a incorporar el cómic a su colección permanente, comprando páginas de originales y mediante encargos a los dibujantes, para que estas publicaciones dialoguen e intervengan con las obras de arte ya expuestas (tanto clásicas como modernas). Así, no solo se confirma la participación de la historieta dentro de los espacios oficiales, sino la patente relación e influencias mutuas entre

éste y otros medios artísticos, cuyo bagaje sería indivisible a raíz del Arte Pop y otros movimientos semejantes; los cuales habrían ayudado a revolucionar la comprensión artística de los espectadores y el público en general.

Por un lado, el arte tendría un origen relacionado con las habilidades manuales y técnicas de representación que, con el tiempo, acabaría derivando hacia el ámbito más puramente creativo (dando un giro hacia la modernidad a raíz del Dadaísmo). Por otro, el cómic tendría su origen en una prensa cómica y caricaturesca que, con el tiempo, derivó en un medio de comunicación visual de gran creatividad (surgiendo como género expresivo a lo largo del último siglo). Así, la respectiva transformación y desarrollo de ambos facilitaría que acabaran acercándose poco a poco, hasta llegar a encontrarse y conectar entre sí. Por tanto, un mundo artístico que antes estaba limitado por ciertas normas y una falta de expresión libre, iría abriéndose a nuevas áreas con la intención de servirse de otros medios y estéticas para reinventarse a sí mismo (entre los que figura la historieta). De una forma similar, un mundo del cómic que solo era capaz de tratar ciertos temas y alcanzar a un tipo de público concreto, habría ido abriéndose a otros géneros para aplicar técnicas y estéticas nuevas (entre ellas las más puramente artísticas). En definitiva, se ha visto cómo ambos lograrían ampliar sus posibilidades conceptuales, diversificándose y validándose, hasta el punto de entrelazarse históricamente y en este aspecto, llegando a no poder entenderse el uno sin el otro.

Si bien es posible encontrar manifestaciones donde el cómic es interpretado como un arte menor, sobre todo porque aún no goza de la abrumadora relevancia de otros medios artísticos más tradicionales (arquitectura, escultura, pintura, etc.), en última instancia, la ya más que constatada desaparición del canon ha hecho que este tipo de reflexiones terminen siendo intrascendentes. El hecho es que nadie puede atribuirse designar con absoluta certeza qué obra

supera o superará en “artisticidad” a otra, ya que esta cualidad no es medible y ahora, la incesante influencia de unos medios en otros no deja de ser continua e inabarcable. En su día algo parecido habría ocurrido con el enfrentamiento entre arte plástico y narrativo, entendiendo que la pintura literaria no era arte; prejuicio muy antiguo y donde el Impresionismo ya resultaba ser algo demasiado atrevido. Tras esta libertad de acción, se habría popularizado defender una aproximación al método científico, consistente en comparar las historietas con otro tipo de producciones que sí reciben la consideración artística de base; para acabar asimilando que no tendrían nada que envidiarles. De este modo, es sencillo evidenciar la labor conceptual del cómic dentro del mundo artístico y más cuando se asume que en las páginas de estas publicaciones también queda reflejado el trabajo de uno o varios artistas. Por eso, en las historietas se recogería la capacidad narrativa del escritor, el talento gráfico del dibujante y demás funciones que llevaría a cabo todo un equipo editorial de profesionales. Una vez que esto hace mella en la sociedad vigente, pasa a ser habitual que artistas consagrados en otras vertientes también vean factible disponer de estas publicaciones para elaborar su discurso (como sucede en muchos casos actuales), valiéndose de ellas o llevando a cabo sus propios cómics cuando les resulta conveniente.

Por todo ello, se resuelve que la aceptación de la historieta en el mundo artístico se ha llevado a cabo con éxito dentro del ámbito: laboral, institucional, mercantil, académico y sociocultural; si bien aún tiene un camino que recorrer para llegar a asentarse por completo. De ahí que el resultado final de esta investigación designe que el “cómic” ha alcanzado la generalizada consideración de “arte” otorgada a otros medios, logrando equipararse a ellos y ocupando un lugar como tal en el imaginario colectivo occidental contemporáneo.

Al final, en lo que respecta a la literalidad que puede extraerse de las definiciones presentadas en esta tesis, las cuales reflejan los resultados extraídos a raíz de contrastar los rasgos y cualidades prácticas más mensurables de los términos a tratar, queda estipulado que el **cómic moderno** está afianzado dentro del **arte contemporáneo**.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1 LIBROS Y PUBLICACIONES IMPRESAS

- Acevedo, J. (1987). *Para hacer historietas*. Madrid: Popular.
- Adorno, T. (1992). *Teoría de la estética*. Barcelona: Taurus.
- Aguilera, R. & Díaz, L. (1989). *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*. Sección Novias eternas, chicas y mujeres. Suplemento de Gente. Madrid: Diario 16.
- Alarcó, P., Serraller, F. C. & Crow, T. (2014). *Catálogo Mitos del Pop*. Madrid: Museo Thyssen Bornemisza.
- Andia, A. (2001). *La nueva condición ciber-real del diseño arquitectónico*. Portafolio. Ciencia de la computación, ciencia y tecnología. Florida: International University.
- Antal, F. (1989). *El mundo florentino y su ambiente social*. Madrid: Alianza.
- Aparici, R. (2010). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Proyecto didáctico Quirón, Medios de la Comunicación y Enseñanza. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Argerami, O. (1968). *Psicología de la creación artística*. Buenos Aires: Columbia.
- Aristóteles & traducción García Yebra, V. (1992). *Poética de Aristóteles*. Edición trilingüe. Madrid: Gredos.
- Aristóteles & traducción Tredennick, H. (1933). *Aristotle: Metaphysics: Books 1-9*. Loeb Classical Library N° 271. Cambridge: Harvard University Press.
- Arizmendi, M. (1975). *El cómic*. Biblioteca Cultural. Barcelona: Planeta.

- Arnason, H.H. (1968). *History of Modern Art: painting, sculpture, architecture, photography*. New York: Harry N. Abrams, Inc. 1968.
- Arnheim, R. (2004). *Visual Thinking*. Oakland: University of California Press.
- Arroyo Fernández, M. D. (2012). *Iconos del cómic y pintura contemporánea: un estudio de relatos convergentes*. Revista de Investigación Arte y Ciudad. Madrid: UCM.
- Ausente, D., Ball, D. M., Campbell, E., Castro, F., Costa, J., García, A., Guibert, E., Fernández, E., Max, Merino, A., Minchinela, R., Pálmer, O., Pérez, M., Pérez, P. y como coordinador García, S. (2013) *Supercómic: Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- Azcárate Ristori, J.M. (1993). *Historia del arte, COU*. Madrid: Anaya.
- Baetens, J. & Lefèvre, P. (1993). *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*. Bruselas: Centre belge de la Bande Dessinée.
- Baker, M. (1992). *A haunt of fears: the strange history of the British horror comics campaign*. Mississippi: University Press.
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Colección Instrumentos. Barcelona: Paidós.
- Barruel, L. & Tasso, V. (2013). *Le Neuvième Art*. Beaux Livres. Auvernia, Sayat: De Borée.
- Batteux, C. (2011). *Les Beaux-Arts réduits à un même principe: 1746*. Ginebra: Slatkine.
- Beardsley, M.C. & Hospers, J. (1990). *Estética: historia y fundamentos*. Madrid: Cátedra.
- Beaty, B. (2012). *Comic versus art*. Scholarly Publishing Division. University of Canadá: Toronto Press.
- Berenson, B. (1953). *Esthétique et histoire des arts visuels*. París: Albin Michel.

- Bermúdez, T. (1995). *Mangavisión: Guía del cómic japonés*. Barcelona: Glénat.
- Berndt, J. (2009). *Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga*. Metamorphoses in Japan 1900-2000. Cracovia: Manggha, Museo de Arte y Tecnología Japonesa.
- Bertieri, C. & Coma J. en la dirección (1982). *Los cómics humorísticos "a la italiana"*. Declaraciones de Federico Fellini en 1966. La Historia de los Cómics, volumen II. Fascículo 14. Barcelona: Toutain.
- Beylie, C. (1964). *La bande dessinée est-elle un art?*. Artículo de marzo, de una serie de cinco entre enero y septiembre. Supplément littéraire de La Vie médicale. París: Lettres et Médecins.
- Blackbeard, B. (1982). *Niños, capitanes y sombreros de hojalata: Un planteamiento de aquellos días burlescos de los comics*. Historia de los Comics. Fascículo 1. Barcelona: Toutain Editor.
- Blanchard, G. (1969) *La bande dessinée, histoire des images de la préhistoire à nos jours*. París : Marabout Université.
- Blasco, J. & Parramón, J. M^a. (1966). *Cómo dibujar historietas*. Badalona: Parramón.
- Blunt, A. (1998). *Arte y arquitectura en Francia, 1500-1700*. Madrid: Cátedra.
- Boardman, J. (1974). *Athenian Black Figure Vases*. World of Art. Nueva York: Thames & Hudson.
- Bozal, V. (2010). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (volumen I)*. Teoría y crítica de arte. Madrid: Antonio Machado.

- Bozal, V. (2010). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas (volumen II)*. Teoría y crítica de arte. Madrid: Antonio Machado.
- Brawne, M. diseñador de exhibición. (1968). *Catalogue Roy Lichtenstein*. Tate Modern. Londres: Tate Gallery Publications Department.
- Bremond, C. (1973). *Logique du récit*. París: Éditions du Seuil.
- Bussagli, M. (2004). *Roma: arte y arquitectura*. Potsdam: H. F. Ullmann.
- Cabañas Bravo, M. (2004). *Las vanguardias del Siglo XX*. Summa artist. Historia general del arte. Antología XII. Madrid: Espasa.
- Capra, F. (2011). *La ciencia de Leonardo: la naturaleza profunda de la mente del gran genio del Renacimiento*. Colección compactos. Barcelona: Anagrama.
- Casas, N. (2015). *Historia y análisis de los personajes en el cómic*. Madrid: Bubok Publishing S.L.
- Cassirer, E. & traducción Ímaz, E. (2003). *Antropología y filosofía: introducción a una filosofía de la cultura*. San Diego: Fondo de Cultura Económica USA.
- Centro Internacional de habla española e inglesa. (1998). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Madrid: Ágata.
- Cepeda, L. & Moebius (1978). *Charlando con Moebius*. Nº 11. Revista Totem. Madrid: Nueva Frontera.
- Coma, J. (1987). *Cómics clásicos y modernos*. Madrid: El País semanal.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz, Bolivia. Grupo Design.

- Coustou, E., Crowley, D., Duveroric, L., Gotti, S., Lamoni, G., Minioudaki, K., Tomii, R., Trelles-Hernández, M. & Wilson, S. (2015). *The world goes Pop*. Londres: Yale University Press.
- Cuadrado, J. (1993). *Edito: Las montañas son cutres y el emperador está ahí mismo*. Nº 6. Letra E. Madrid: Grafito.
- Cuadrado, J. (1993). *Epistolatazo: Primera Cargancia*. Nº 2. Almeria: De Tebeos.
- Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000*. Madrid: Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Cuesta, M. (2016). *La Rue del Percebe de la Cultura y la niebla de la Cultura Digital*. Bilbao: Consonni.
- Dalmace, M. & Marías, F. (2007). *Equipo Crónica; crónicas reales*. Catálogo de la exposición. Madrid: Fundación Juan March.
- Danto, A.C. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.
- Danto, A.C. (2005). *El abuso de la belleza: la estética y el concepto del arte*. Barcelona: Paidós.
- de Azcárraga, M. J. & Ortega, M. T. (2003). *Catálogo de Manuscritos Hebreos de la Comunidad de Madrid*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid: Biblioteca Nacional.
- de Micheli, M. (1995). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza.
- Dean, M. (2001). *The ninth art: Traversing the cultural space of the american comic book*. Art History. Milwaukee: University of Wisconsin.

- del Pino, J.M. (1995). *Montajes y fragmentos: una aproximación a la narrativa española de vanguardia*. Teoría Literaria: Texto y Teoría. Ámsterdam: Rodopi.
- Doménech del Río, A. J., & y Prats, R. N. (2005). *Pensamiento y religión en Asia oriental*. Barcelona: UOC.
- Dopico, P. (2005). *El cómic underground español: 1970-1980*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Dorfles, G. (1968). *Símbolo, comunicación y consumo*. Barcelona: Lumen.
- Dorfman, A. & Mattelart, A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo XXI.
- Droste, M. & el Bauhaus archiv. (2006). *Bauhaus 1919-1933*. Madrid: Taschen.
- Dubuffet, J. (1975). *Escritos sobre arte*. Barcelona: Barral.
- Düchting, H. (2007). *Kandinsky*. El País. Madrid: Taschen.
- Duque, F. (2001). *Arte público y espacio político*. Madrid: Akal.
- Eco, U. & Lumley, R. (1994). *Apocalypse Postponed*. Perspectives. Indiana: University Press.
- Eco, U. (1990). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- Eco, U. (2004). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (2005). *La definición de arte*. Barcelona: Destino.
- Eco, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- Eisenman, S.F. (2001). *Historia crítica del arte del siglo XIX*. Madrid: Akal.
- Eisner, W. (1994). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.

- Eisner, W. Miller, F. & modera Brownstein, C. (2006). *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma.
- Escalante, D. T., & Caldera, R. V., (2008). *Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer*. Universidad de los Andes. Núcleo Rafael Rangel. Venezuela: Trujillo.
- Espinosa, E. & Luis Alcarraz, B. (2010). *Resumen: Analítica de lo bello, Immanuel Kant*. Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas. Lima: Universidad Antonio Ruiz de Montoya.
- Esteba Zurbrügg, M. & Morris (2012). *Morris: austeridad y parodia*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Finol, J.E. (2004). *Arte y diseño: el impacto de las nuevas tecnologías*. Venezuela: Universidad del Zulia.
- Fischer, E. (1999). *La necesidad del arte*. Grandes obras el pensamiento contemporáneo. Barcelona: Altaya.
- Flórez, F. (1999). *Narración y narrativa I*. N° 81. Gijón: El Wendigo.
- Foster, H. (2014). *The First Pop Age: Painting and Subjectivity in the Art of Hamilton, Lichtenstein, Warhol, Richter, and Ruscha*. Estados Unidos: Princeton University Press.
- Freud, S. (1970). *Psicoanálisis del arte*. Madrid: Alianza.
- Freud, S. (2016). *Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci*. Libros de Psicoanálisis. Madrid: Amorrortu.
- Furió, V. (1995). *Sociología de l'art*. Barcelona: Barcanova.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri.

- Gasca, L. & Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gasca, L. & Mensuro, A. (2014). *La pintura en el cómic*. Signo e imagen. Madrid: Cátedra.
- Gertler, N. & Lieber, S. (2004) *The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel*.
New York: Alpha Books.
- Gimpel, J. (1968). *Contre l'art et les artistes ou la Naissance d'une religion*. París: Éditions
du Seuil.
- Givone, S. (2001). *Historia de la estética*. Madrid: Tecnos.
- Glenn, D., Haque, R., Kooyman, B. & Bierbaum, N. (2012). *The Shadow of the Precursor*.
Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Gombrich, E. (1979). *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación
pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E. (1997). *La historia del arte*. Madrid: Debate.
- Groensteen, T. (2000). *Comics & culture: Why are Comics Still in Search of Cultural
Legitimization?*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press.
- Groensteen, T. (2005). *La bande dessinée : Une littérature graphique*. Toulouse: Les
Essentiels Milan.
- Grove, L. (2010). *Comics in French: The European bande dessinée in context*. Polygons:
Cultural Diversities and Intersections. Nueva York. Berghahn Books.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*.
Barcelona: Gustavo Gili.

- Guilbaut, S. (2007). *De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno*. Madrid: Tirant Lo Blanch.
- Guiral, A. (2007). *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. Manga: Made in Japan. Girona: Panini.
- Hagen, R. & Rose-Marie. (2003). *Los secretos de las obras de arte*. Madrid: Taschen.
- Haggerty, G. & Zimmerman, B. (2000). *Encyclopedia of Lesbian and Gay Histories and Cultures*. Nueva York: Routledge.
- Hart, J. (2007). *The Art of Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Massachusetts: Focal Press.
- Hartje, H. (2009). *Pour un 8^e art*. Acta fabula, vol. 10, N° 4. Notes de lectura. Montpellier: Universitaires de la Méditerranée.
- Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.
- Hauser, A. (1982). *Sociología del arte: fundamentos de la sociología*. Madrid: Guadarrama.
- Hauser, A. (1998). *Historia social de la literatura y el arte*. Barcelona: Debate.
- Hegel, G.W.F. (1966). *Fenomenología del espíritu*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Hegel, G.W.F. (1997). *Esthétique*. Collection Les classiques de la philosophie. París: Le livre de Poche.
- Hendrickson, J. (2000). *Lichtenstein*. Madrid: Taschen.
- Hillier, J. (1980). *Art of Hokusai in Book Illustration*. Berkeley: Sotheby Park Bernet with University of California Press.

- Hocke, G.R. (1957). *Die Welt als Labyrinth: Manier und Manie in der europäischen Kunst*. Hamburgo: Rowohlt.
- Hughes, R. (2002). *A toda crítica: ensayos sobre arte y artistas*. Barcelona: Anagrama.
- Huyssen, A. (2002). *Después de la gran división: Modernismo, Cultura de masas y Postmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Jana, R. & Tribe, M. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid: Taschen.
- Kant, I. & traducción Oyarzún, P. (1992), *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas: Monte Ávila.
- Keppler, V. (1938). *A life of color photography: The eighth art*. Estados Unidos: W. Morrow & Co.
- Kolossa. A. (2013). *Haring*. Madrid: Taschen.
- Kunzle, D. (1973). *The early comic strip*. Vol. I: Historias de cuadros y tiras de narrativa en el Periódico de gran formato europeo de c.1450 a 1825. Vol. II: El siglo XIX. Oakland: University of California Press.
- Labrada M.A. (2001). *Belleza y racionalidad: Kant y Hegel*. Pamplona: Eunsa.
- Lacassin, F. (1971). *Pour un neuvième art, la bande dessinée*. Paris: Slatkine.
- Levis, D. (2011). *Arte y computadoras: del pigmento al bit*. Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Livingstone, M. (2000) *Pop Art: A Continuing History*. New York: Thames & Hudson.
- Lomba Fuentes, J. (1987). *Principios de filosofía del arte griego*. Barcelona: Anthropos.

- Maleuvre, D. (2013). *Memorias del museo: historia, tecnología y arte*. Colección materiales de museología. Murcia: Cendeac.
- Marchan Fiz, S. (1985). *El universo del arte*. Aula Abierta Salvat. Barcelona: Salvat.
- Marino, A. (2004). *Cine argentino y latinoamericano: una mirada crítica*. Buenos Aires: Nobuko.
- Martín Martínez, A. (1968). *Apuntes para una historia de los tebeos II: La civilización de la imagen (1917-1936)*. Madrid: Revista de Educación.
- Martín, A. (1978). *Historia del cómic español: 1875-1939*. Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Martínez de Sousa, J. (2010). *Pequeña historia del libro*. Gijón: Trea.
- Masereel, F. (2012). *La ciudad*. Madrid: Nórdica libros.
- Masotta, O. (1967). *Técnica de la historieta*. Buenos Aires: Paidós.
- Masotta, O. traducción George Perry, G. & Aldridge, A. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. The Penguin Book of Comics. Buenos Aires: Paidós.
- Matías Guiu, A. (1981). *¡Boum! ...Y el cómic nació*. Suplemento DDT nº465 Revista para los jóvenes: Bruguelandia. Nº2. Barcelona: Bruguera.
- McCloud, S. (2007). *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic*. La revolución de los cómics. Barcelona: Planeta Cómic.
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.

- McDonnell, P., O'Connell, K. & de Havenon, G. R. (1986) *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman*. New York: Harry N. Abrams.
- Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Moix, T. (1968). *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera.
- Monteys, A. (1997). *U, el hijo de Urich: entrevista a Albert Monteys*. Número 5. Barcelona: Camaleón.
- Moreno, F. & Muñoz, E. (2016). *El cómic busca superhéroes para salir de la crisis*. Cultura. 24 de agosto. Madrid: La Razón.
- Morgan, H. (2003). *Principes des littératures dessinées*. Poitou-Charentes: Editions de l'An 2.
- Morris & Vankeer, P. (1964). *Neuvième Art, musée de la bande dessinée*. Le Journal de Spirou N° 1392. 17 de diciembre. Henao: Dupuis.
- Morris & varios autores (1989). *Rocky Luke: Barrio Oeste*. Prefacio de Morris sobre la parodia. Colección grandes parodias. Dragón cómics. Barcelona: Ediciones B.
- Ortega y Gasset, J. (1998). *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Revista de Occidente. Madrid: Alianza.
- Ory, P. & Martin, L. (2012). *L'art de la bande dessinée*. París: Citadelles & Mazenod.
- Panofsky, E. (1972). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza.
- Paz Gago, J.M. (2016). *El octavo arte: la moda en la sociedad contemporánea*. Presente perfecto. La Coruña: Hércules de Ediciones S.A.
- Piper, D. (1981). *The Illustrated History of Art*. California: Bounty Books.

- Quigley, K. (1996). *Comics Underground, Japan: a Manga antology*. New York: Blast Books.
- Ramírez Luque, M.I. (1998). *Arte y belleza en la estética de Hegel*. Serie filosofía y letras. Universidad de Sevilla: MAD S.L.
- Ramírez, J.A. (1976). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.
- Ramírez, J.A. (1997). *Historia del arte: el mundo contemporáneo*. Madrid: Alianza.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española, 22ª edición*. RAE. Madrid: Espasa-Calpe.
- Riegl, A. (1894). *Volkskunst, Hausfleiß und Hausindustrie*. Kunstwissenschaftliche Studentexte. Textos de estudio científico del arte. Berlín: Mäander.
- Rodríguez, F. (1997). *Nueva mirada a la obra de Winsor McCay*. Nº 73. Gijón: El Wendigo.
- Roudnitska, E. (1977) *L'Esthétique en question: Introduction à une esthétique de l'odorat*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Ruhrberg, K. & Walther, I. F. (2005). *Arte del Siglo XX: Pintura*. Volumen I. Madrid: Taschen.
- Saebo, M. (2008). *Hebrew Bible / Old Testament: The History of its Interpretation*. Luisburgo: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Safranski, R. (2015). *Goethe: la vida como obra de arte*. Barcelona: Tusquets.
- Santiago Guervós, L. E. de (2004). *Arte y poder. Aproximación a la estética de Nietzsche*. Colección Estructuras y Procesos. Filosofía. Madrid: Trotta.
- Scarcia, G. & Curatola, G. (2004). *Irán: El arte persa*. Planeta de Libros. Barcelona: Lunwerg.

- Schasler, M. (1872). *Aesthetik als philosophie des schönen und der kunst*. Grundlegung. Berlín: Nicolaische Verlagsbuchhandlung.
- Schodt, F.L. & Tezuka, O. (1983). *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Schulz, R. & Seidel, M. (2004). *Egipto: El Mundo de los Faraones*. Alemania: Könemann.
- Sciuto-Linares, S. (2004). *Hacia una definición de cómic*. VIII Actas Congreso. La Habana: Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura.
- Smolderen, T. (2009). *Naissances de la Bande Dessinée*. Bruselas: Impressions Nouvelles.
- Stanguennec, A. (1997). *Hegel: une philosophie de la raison vivante*. Bibliothèque des philosophies. París: Librairie philosophique J. VRIN.
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de la estética I: La estética antigua*. Madrid: Akal.
- Tatarkiewicz, W. (1989). *Historia de la estética II: La estética medieval*. Madrid: Akal.
- Tatarkiewicz, W. (1991). *Historia de la estética III: La estética moderna 1400-1700*. Madrid: Akal.
- Tatarkiewicz, W. (1995). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Colección Filosofía. Madrid: Tecnos.
- Thomas Inge, M. (1990). *Comics as Culture*. Estados Unidos: University Press of Mississippi.
- Tilley. C. (2012). *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications that Helped Condemn Comics*. Information & Culture: A Journal of History. Estados Unidos: University of Illinois.
- Tolstoi, L. (2012). *¿Qué es el arte?* Edición Facsímil. Valladolid: Maxtor.

- Töpffer, R. Doré, G. Petit, L. & Cham. (2014). *Pioneros del cómic: Monsieur Cryptogame y otras historias*. Valencia: El Nador.
- Van der Krol, F. (2016). *Droom komt uit met Kuifjes haaienduikboot*. Nieuws 15. Woensdag 2 november. Rijsoord: De Gelderlander.
- Varnedoe, K. & Gopnik, A. (1990). *High & Low: Modern Art, Popular Culture*. New York: The Museum of Modern Art.
- Vázquez de Parga, S., seudónimo de Valdés, S. (1998). *El cómic gay*. Colección Biblioteca del Dr. Vértigo. Nº 17. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Vidal-Folch, I. & de España, R. (1996). *El canon de los cómics*. Barcelona: Glenat.
- Waugh, C. & Inge M. T. (1991). *The Comics. Studies in Popular Culture*. Mississippi: University Press.
- Wiedemann, J. (2005). *Illustration Now! 150 illustrators*. Madrid: Taschen.
- Wilde, O. (1891). *The Picture of Dorian Gray*. Prefacio. Versión revisada. Londres: Ward, Lock & Co.
- Willie, J. (1974). *The adventures of sweet Gwendoline: Cartoons*. Nueva York: Belier Press.
- Wolfe, T. (2010). *La palabra pintada & ¿Quién teme al Bauhaus feroz?* Otra vuelta de tuerca. Barcelona: Anagrama.
- Wölfflin, H. (1936). *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*. Madrid: Espasa.
- Yarrow, A. (1990). *Keith Haring artist dies at 31; career began in subway graffiti*. February 17. Nueva York: The New York Times.
- Zurier, R. (1991). *Art Journal: Classy Comics*. New York: College Art Association.

5.2 TESIS Y TESINAS ACADÉMICAS

- Arredondo Garrido, S. (2015). *La esquemática en el enriquecimiento del cómic*. Tesis doctoral. Estudio teórico-práctico de las formas discursivas y narrativas. Departamento de dibujo. Universidad de Granada: Facultad de Bellas Artes.
- Ballester, S. (2013). *El cómic español: su verdad y su mentira*. Trabajo Fin de Máster. Máster Universitario de Investigación en Arte y Creación. Departamento de Dibujo II. UCM. Madrid: Facultad de Bellas Artes.
- Cantero Pastor, J.L. (1991). *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano*. Tesis doctoral. UCM. Madrid: Facultad de Bellas Artes.
- Matos, D. (2015). *El cómic como género periodístico: de Art Spiegelman a Joe Sacco*. Tesis doctoral. Facultad de la Comunicación. Salamanca: Universidad Pontificia.
- Pérez, P. (2012). *Frank Miller: del cómic industrial al cómic de autor*. Tesis doctoral. Málaga: Facultad de Bellas Artes.

5.3 DOCUMENTALES Y PUBLICACIONES AUDIOVISUALES

- Altarriba, A., Bravo, E., Trabajado, A. M. & modera Casariego, M. (2012). *El arte de narrar con imágenes: de las pinturas rupestres a las tiras periódicas*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HM-ZJIO0T2w> [2017, mayo 5].
- Capdevila, F., Corcho, I., de Diego, E. & modera Pons, A. (2012). *El cómic, de arte para el consumo a formas Pop*. Jornadas y seminarios. Fundación Mapfre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-Pmtfb0MCL8> [2017, mayo 5].
- Capdevila, F., García, S., Galvañ, A. & Rubín, D. (2016). *En España no hay industria de cómics, aunque haya gente que viva de ello*. Radio 3. Cultura. Rteve. Recuperado de <http://www.rtve.es/radio/20160406/cultura16-jornada3-comics/1332226.shtml> [2017, mayo 5].
- Chamorro, P. dirige/presenta (1983). *La edad de oro: reportaje sobre artistas pop de los años ochenta*. 1 de febrero. Televisión española. Rteve. Recuperado de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-edad-de-oro/edad-oro-dedica-reportaje-artistas-nueva-york-ochenta/1010927/> [2017, mayo 5].
- Conde, L., Rioboo, J. dirigen & Fernández, T. presenta (1984). *La historieta, Cap 1: Los abuelos de la historieta*. 4 de julio. Televisión española, Rteve. Recuperado de <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-historieta/historieta-cap-1-abuelos-historieta/2679467/> [2017, mayo 5].
- Dueñas, A. (2013). *Cómic, capítulo2: La narración gráfica (1)*. Cultura. Junta de Castilla y León. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fndijbDdB5A> [2017, mayo 5].

- Jordan, M. (2006). *Jack Smith and the Destruction of Atlantis*. Festival de cine de Tribeca. Nueva York: Tongue Press Productions.
- Penn, Z. (2014). *Atari: Game Over*. Documental. Estados Unidos: Lace Digital Media Sales.
- Pons, A. presenta Matilla, J.M. (2017). *Y Superman entró en el museo: el arte del cómic*. Conferencias. Museo del Prado. Recuperado de <https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/y-superman-entro-en-el-museo-el-arte-del-comic/2e4d8517-7678-487d-a7b1-7b2191d41c4e> [2017, mayo 5].
- Timm, B. & Riba, D. (2004). *Liga de la Justicia: los valientes y audaces*. Características especiales: Storyboard. DVD. DC Comics & Warner Bros.

5.4 WEBS ONLINE Y PUBLICACIONES DIGITALES

- Adair, T. (2012). *German comics: Max und Moritz Preis 2012*. Culture. Comics Beat.
Recuperado de <http://www.comicsbeat.com/german-comics-max-und-moritz-preis-2012/> [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2006). *El centro Pompidou de París homenajea al padre de Tintín con una gran exposición: Hergé, uno de los grandes artistas del Siglo*. Cultura y Ocio. El Mundo.
Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2006/12/19/cultura/1166552261.html> [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2010). *Un cómic de Superman se convierte en el más caro de la historia*. Cultura. El País.
Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2010/02/23/actualidad/1266879601_850215.html [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2014). *Una aplicación móvil valenciana permite valorar obras de arte de forma rápida*. ABC.
Recuperado de <http://agencias.abc.es/agencias/noticia.asp?noticia=1582531> [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2016). *El Prado presenta un cómic basado en las obras de El Bosco*. Cultura. La Vanguardia.
Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20160504/401554980103/un-comic-de-max-para-celebrar-el-v-centenario-del-bosco-en-el-museo-del-prado.html> [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2016). *Una página de un cómic de Tintín logra, en subasta, un récord de 1,55 millones*. Cultura. El Diario.
Recuperado de http://www.eldiario.es/cultura/pagina-Tintin-lograen-subasta-millones_0_581992157.html [2017, mayo 5].

- Agencia Efe. (2017). *Keko y Altarriba dialogan con Ribera*. Artes. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2936137/0/keko-altarriba-ribera-comic-museo-prado-perdon-furia/> [2017, mayo 5].
- Agencia Europa Press. (2007). *Cultura crea el Premio Nacional del Cómic*. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/03/27/cultura/1174987309.html> [2017, mayo 5].
- Agencia Europa Press. (2014). *Google quiere convertir los chats de redes sociales en cómics*. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/tecnologia/2014/01/02/52c5785f22601d2c4c8b4579.html>
- Agencia Europa Press. (2016). *La muestra de «Prehistoria y cómic» trae a Valencia 100 tebeos del siglo XX y XXI*. Cultura. Levante: el mercantil valenciano. Recuperado de <http://www.levante-emv.com/cultura/2016/06/13/muestra-prehistoria-comic-trae-valencia/1431200.html> [2017, mayo 5].
- Agencia Reuters. (2016). *China alerta a sus mujeres del peligroso amor con extranjeros mediante un cómic*. Campaña del Gobierno Chino sobre espionaje. Internacional. El Periódico. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/internacional/china-alerta-mujeres-peligro-salir-extranjeros-espias-5072713> [2017, mayo 5].
- Agudo, A. (2016). *Las secuelas más disparatadas de Hollywood son cómics*. Cinemanía. Recuperado de <http://www.cinemanía.es/especiales/las-secuelas-mas-disparatadas-de-hollywood-son-comics/> [2017, mayo 5].

- Alcázar, J. (2009). *La normalización errónea (Un ejemplo de lo que no debe hacerse en la divulgación del cómic)*. Tebeosfera. 2008 Tebeosfera. 2ª Época - 2. Sevilla.
Recuperado de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_normalizacion_erronea.html [2017, mayo 5].
- Álvarez, J. (2014). *Las cabezas pop de Luis Gordillo, en el Real Alcázar*. Sevilla. ABC.
Recuperado de <http://sevilla.abc.es/cultura/arte/20141017/sevi-luis-gordillo-exposicion-201410162245.html> [2017, mayo 5].
- Amón, R. (2009). *El cómic toma el Louvre*. Cultura. Arte. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/01/22/cultura/1232629603.html> [2017, mayo 5].
- Arroyo Fernández, M. D. (2012). *Inserción del cómic en el ámbito de la pintura II: de Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite*. Investigación UCM. Revista digital universitaria Arte2o. Recuperado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm#_ednref15 [2017, mayo 5].
- Bach, M. (2011). *Cómic y literatura, vasos comunicantes*. Cultura. La Vanguardia.
Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110413/54139697683/comic-y-literatura-vasos-comunicantes.html> [2017, mayo 5].
- Bacon, J. (2013). *Comics and art: James talk to Rian Hughes about Image Duplicator*. Orbital Comics. Forbidden Planet International. Recuperado de <http://forbiddenplanet.blog/2013/comics-and-art-james-talks-to-rian-hughes-about-image-duplicator/> [2017, mayo 5].

- Barrero, M. (2002). *Los cómics como herramienta pedagógica en el aula*. Conferencia en las Jornadas de Narrativa Gráfica de Jerez de la Frontera., Cádiz. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf> [2017, mayo 5].
- Beaumont, J.F. (1976). *Donde hay un tebeo no habrá necesariamente un libro*. 31 de diciembre. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/1976/12/31/ultima/220834801_850215.html [2017, mayo 5].
- Bell, C. (2006). *Roy Lichtenstein: Biografía abreviada (extracto)*. Roy Lichtenstein Foundation. Fundación Juan March. Recuperado de <http://www.march.es/arte/palma/exposiciones/lichtenstein/biografia.asp> [2017, mayo 5].
- Benavente, A. & Pastor. (2008). *Una lanza de Longinos en favor del cómic*. Zona negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/firma-invitada-una-lanza-de-longinos-en-favor-del-comic/> [2017, mayo 5].
- Benedicto Borges, L. (2015). *El Batman de Orson Welles*. Cultura. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/comicwood/2015/07/06/el-batman-de-orson-welles.html> [2017, mayo 5].
- Bergareche, B. (2013). *Y al final, Roy Lichtenstein dejó el punto y volvió a la pincelada*. Citas de Iria Candela, James Rondeau & Sheena Wagstaff. Cultura. ABC. Recuperado de <http://www.abc.es/cultura/arte/20130219/abci-lichtenstein-tate-201302182152.html> [2017, mayo 5].

- Bernal, M. (2015). *La resurrección de Mazinger*. El Periódico Sociedad. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/resurreccion-del-mazinger-tarragona-4448820> [2017, mayo 5].
- Blake, C. (2013). *25 Years of the Eisner Awards*. Comic Book Resources. Recuperado de <http://www.cbr.com/25-years-of-the-eisner-awards/> [2017, mayo 5].
- Borrelli, C. (2012). *Connecting the dots on Roy Lichtenstein retrospective at Art Institute*. Chicago Tribune. Recuperado de http://articles.chicagotribune.com/2012-05-11/entertainment/ct-ae-0513-roy-lichtenstein-20120511_1_roy-lichtenstein-comic-art-lichtenstein-show [2017, mayo 5].
- Braun, M. (2013). *Keith Haring: Ephemera 1979-1990*. Gallery98. Widewalls magazine. Recuperado de <http://www.widewalls.ch/keith-haring-online-exhibition/> [2017, mayo 5].
- Caballero, M. & Jan. (2010). *Jan, autor de Superlópez*. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/noticias/buenos-dias/Jan-autor-de-Superlopez/874> [2017, mayo 5].
- Caballero, O. (2016). *Hergé quería ser Picasso*. Exposición en París. Cultura. La Vanguardia. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/cultura/20160927/41597134626/herge-queria-ser-picasso.html> [2017, mayo 5].
- Carrión, J. (2016). *Nuevos contratos con la verdad*. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2016/03/03/actualidad/1457024385_818280.html [2017, mayo 5].

- Carter, J. B. (2006). *Old comics and current technology combine to form new hybrids*. ImageTextT: Interdisciplinary Comics Studies. 2.2. Dept of English, University of Florida. Recuperado de http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/reviews/carter.shtml [2017, mayo 5].
- Cartoon Research Library. (2004). *The Yellow Kid*. San Francisco Academy of Comic Art. The Ohio State University. Recuperado de http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1895/1895.htm [2017, mayo 5].
- Castillo Vidal, J. (2004). *Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic*. El profesional de la información. Vol. 13, N° 4. Recuperado de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2004/julio/1.pdf> [2017, mayo 5].
- Celdrán, H. (2014). *Inauguran en Londres la mayor exposición sobre la historia del cómic en Reino Unido*. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2125872/0/comic/exposicion/reino-unido/> [2017, mayo 5].
- Celdrán, H. (2016). *Lichtenstein, padre del arte de lo corriente y su pop para el pueblo*. Artes. 20 minutos. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2871577/0/roy-lichtenstein-pop-para-el-pueblo-exposicion/> [2017, mayo 5].
- Cisternino, A. & Mahler, N. (2012). *¿El cómic es o no es arte? Teoría del arte versus la señora Goldgruber*. La Información. Recuperado de http://noticias.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/artes-general/el-comic-es-o-no-es-arte_spnlPQjL3aJqCwUtFw1Ys/ [2017, mayo 5].

- Cronin, B. (2008). *The sequential works of William Hogarth. Comic book resources.*
Recuperado de <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/10/09/william-hogariths-sequential-works/> [2017, mayo 5].
- Cruz, M. (2011). *Maestros del cómic, el noveno arte: de William Hogarth a Chris Ware.*
Testaferro. Casatinta. Recuperado de http://outchiding53.rssing.com/channel-23689175/all_p2.html [2017, mayo 5].
- de las Heras Bretín, R. (2016). *El cómic puede ser todo un arte ¿o era al revés?.* El País.
Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2016/02/17/actualidad/1455726777_774171.html
[2017, mayo 5].
- de Vicente, J.L. (2002). *¿Dónde está el negocio en el arte digital?* Suplementos. El Mundo.
Recuperado de <http://www.elmundo.es/ariadna/2002/80/1013670756.html> [2017, mayo 5].
- del Valle Castro Barbero, M. (2015). *Las funciones del arte en la sociedad actual.* Opinión Bellas Artes. Artepoli. Recuperado de <http://artepoli.com/las-funciones-del-arte-en-la-sociedad-actual/> [2017, mayo 5].
- Díaz, H. (2016). *El cómic me permite contar la historia que quiero sin grandes producciones: entrevista a Javier de Castro.* Castilla y León. ABC. Recuperado de www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-comic-permite-contar-historia-quiero-sin-grandes-producciones-201605160840_noticia.html [2017, mayo 5].

- Dos Santos, R.E. & Vergueiro, W. (2015). *La investigación sobre historietas en Brasil: el pionerismo de la universidad de Sao Paulo*. Tebeosfera. 13. Sevilla. Recuperado de http://www.tebeosfera.com/documentos/la_investigacion_sobre_historietas_en_brasil_el_pionerismo_de_la_universidad_de_sao_paulo.html [2017, mayo 5].
- Douhaire, A. (2017). *Le palmarès du Festival d'Angoulême 2017*. Culture. France Inter. Recuperado de <https://www.franceinter.fr/livres/palmares-du-festival-d-angouleme-2017> [2017, mayo 5].
- Edelman, S. (2012). *Visiting the Sharon Moody exhibit at the Bernarducci Meisel Gallery*. Syfy: Blastr. Recuperado de <http://www.scottedelman.com/2012/01/09/visiting-the-sharon-moody-exhibit-at-the-bernarducci-meisel-gallery/> [2017, mayo 5].
- Enciclopedia Antigua. (2014). *Diccionario Enciclopédico hispano-americano*. Recuperado de <http://enciclopedia.escolar.com/EnciclopediaAntigua/artes/> [2017, mayo 5].
- Encyclopedia Britannica. (2014). *Diccionario digital de la lengua inglesa*. EB. Recuperado de <http://global.britannica.com/> [2017, mayo 5].
- Engelbach, C. (2017). *Les chefs-d'œuvre de la littérature en bande dessinée*. Bande dessinée. Le Monde. Recuperado de http://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2017/01/12/les-chefs-d-uvre-de-la-litterature-en-bande-dessinee_5061421_4420272.html [2017, mayo 5].
- Fernández Gracia, R. (2014). *Santo Tomás de Aquino: Las artes y las imágenes*. Vida universitaria. Universidad de Navarra. Recuperado de <http://www.unav.edu/web/vida-universitaria/detalle-noticia-pestana/2014/01/27/santo-tomas-de-aquino:-las-artes-y-las-imagenes?articleId=3736111> [2017, mayo 5].

- Gabinete de comunicación. (2013). *Neil Harbisson, el artista que oye los colores gracias a un ojo cibernético, ofrece en Granada su única conferencia en España*. Universidad de Granada. Recuperado de http://secretariageneral.ugr.es/pages/tablon/*/noticias-canal-ugr/neil-harbisson-el-artista-que-oye-los-colores-gracias-a-un-ojo-cibernetico-ofrece-en-granada-su-unica-conferencia-en-espana [2017, mayo 5].

- García Fernández, E.C. & Urrero Peña, G. (2008). *Los cómics, el noveno arte*. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Comic/Los-comics-el-noveno-arte.html> [2017, mayo 5].

- García, S. (2013). *El punto de Lichtenstein*. Arte Pop. Mandorla. Recuperado de <http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2013/01/el-punto-de-lichtenstein.html> [2017, mayo 5].

- Garsán, C. (2017). *Tras los pasos de Valencia: el Museo del Prado se rinde al cómic*. Culturplaza. Recuperado de <http://www.valenciaplaza.com/tras-los-pasos-de-valencia-el-museo-del-prado-se-rinde-al-comic> [2017, mayo 5].

- Ginzburg, C. & Davin, A. (2010). *Morelli, Freud and Sherlock Holmes: Clues and Scientific Method*. Oxford University Press. Recuperado de <http://users.clas.ufl.edu/burt/GinzburgMorelliFreudHolmes.pdf> [2017, mayo 5].

- Gravett, P. (2013). *The Principality of Lichtenstein: From 'WHAAM!' to 'WHAAT?'*. Paul Gravett Web. Recuperado de http://www.paulgravett.com/articles/article/the_principality_of_lichtenstein [2017, mayo 5].

- Greenberger, R. (2011). *Here are your 2011 Harvey Award nominees*. News. ComicMix. Recuperado de <http://www.comicmix.com/2011/07/05/here-are-your-2011-harvey-award-nominees/> [2017, mayo 5].
- Gubern, R. (1980). *Los cómics en la cultura de masas contemporánea*. Camp de l'arpa N° 79-80, septiembre-octubre. Pág 23. Recuperado de <http://lojodemelkart.blogspot.com.es/2012/11/los-comics-en-la-cultura-de-masas.html> [2017, mayo 5].
- Härm, A. (2007). *Political/Poetical*. Sala de Arte de Tallin. Kunstihoone. Recuperado de http://old.kunstihoone.ee/index.php%3Fmode=pl_kunstihoone_yritused&yid=264&yritus=n2itus&asukoht=Kunstihoone&aeg=arhiiv&lang=est&club=1&page=4.html [2017, mayo 5].
- Hoang, L. & Wagstaff, S. (2012). *Pop art pioneer Lichtenstein in Tate Modern retrospective*. 21 de septiembre. Chicago Tribune. Recuperado de http://articles.chicagotribune.com/2012-09-21/entertainment/sns-rt-us-art-britain-lichtensteinbre88k0oy-20120921_1_roy-lichtenstein-tate-modern-retrospective [2017, mayo 5].
- Hontoria, J. (2000). *Jaime Aledo*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Jaime-Aledo/13032> [2017, mayo 5].
- Hunt, J. (2008). *A Report from Bristol International Comics Expo*. Comic Book Resources. Recuperado de <http://www.cbr.com/a-report-from-bristol-international-comics-expo/> [2017, mayo 5].

- Iglesias, J.C. (2014). *Historia del Manga (III) de 1923-1931, las primeras estrellas del manga*. Zona Manga. Zona Negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-historia-del-manga-iii-1923-1931-las-primeras-estrellas-del-manga/> [2017, mayo 5].
- Jiménez Varea, J. (2008). *Teatro, cómics y Shakespeare: Macbeth en viñetas*. Tebeosfera. Depósito de investigación Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/30305> [2017, mayo 5].
- Jiménez, J. (2013). *Jaime Martín: el cómic es el cine de los pobres*. Cultura. Rtve. Recuperado de <http://www.rtve.es/noticias/20130201/jaime-martin-comic-cine-pobres/605837.shtml> [2017, mayo 5].
- Jiménez, J. (2013). *La niña de sus ojos gana el Costa Book Award*. Viñetas y Bocadillos. Rtve. Recuperado de <http://blog.rtve.es/comic/2013/01/la-ni%C3%B1a-de-sus-ojos-de-bryan-mary-m-talbot-gana-el-costa-book-award.html> [2017, mayo 5].
- Junco, M.A. (2012). *Pensar la publicidad: arte, publicidad y vida cotidiana*. Introducción a las Jornadas. UCM. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/viewFile/41155/39367> [2017, mayo 5].
- Kristeller, P.O. (2011). *The modern system of the arts: A study in the history of aesthetics*. Part I. University of Pennsylvania. Recuperado de <http://esztetika.elte.hu/baranyistvan/files/2012/09/kristeller-modern-system-of-arts-I-1951.pdf> [2017, mayo 5].

- Langlois, J. & Peces, J. (2014). *Tintín bate el record mundial de venta de cómic en una subasta pública*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/05/26/actualidad/1401108642_633727.html [2017, mayo 5].
- Lasso, S. (2016). *Cuál es la función del arte y para qué sirve*. Las funciones del arte dentro de una sociedad. About. Recuperado de <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/a/funcion-arte-sociedad.htm> [2017, mayo 5].
- Llanos Martínez, H. (2016). *El ganador del National Book Award recuerda cómo le negaban el acceso a las bibliotecas por ser negro*. Igualdad y Cultura. El País. Recuperado de http://verne.elpais.com/verne/2016/11/20/articulo/1479637043_317900.html [2017, mayo 5].
- Loh, V. (2012). *If I only knew what to say to you*. Studio Gardensilly, Mulan Gallery. Red Dot Design Museum. Recuperado de <http://www.gardensilly.com/projects/2012/chairity-2012> [2017, mayo 5].
- Lucido Johnson, S. (2015). *The obsessively beautiful Chris Ware*. F news magazine. Recuperado de <http://fnewsmagazine.com/2015/09/the-obsessively-beautiful-chris-ware/> [2017, mayo 5].
- Mainardi, P. (2007). *The invention of comics*. Nineteenth-Century Art Worldwide. Recuperado de http://www.19thc-artworldwide.org/index.php?option=com_content&view=article&id=145:the-invention-of-comics&catid=46:spring07article&Itemid=68 [2017, mayo 5].

- Mar. (2010). *Exposición As Cantigas de Santa María en el Salón del cómic de Cangas*. Noticias. Entrecomics. Recuperado de <http://www.entrecomics.com/?p=51883> [2017, mayo 5].
- Marín, A. (2016). *La burbuja del cómic: los precios de las viñetas se disparan*. El País. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2016/03/28/icon/1459176829_733902.html?id_externo_rsoc=TW_CC [2017, mayo 5].
- Marín, K. (2008). *La vida me viene grande: entrevista a Jaime Rosales*. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2008/03/02/ultima/1204412402_850215.html [2017, mayo 5].
- Martins, A. (2015). *Ataque a Charlie Hebdo: ¿debe haber límites a la libertad de expresión?* Las doce víctimas del ataque a la revista Charlie Hebdo en París. BBC Mundo. Recuperado de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/01/150108_paris_charlie_hebdo_caricaturistas_testimonio_am [2017, mayo 5].
- Matos, D. (2010). *V de Vigilantes: el noveno... ¿arte?*. Zona negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-3/> [2017, mayo 5].
- Millán, J.R. (2010). *Cómics basados en películas, adaptaciones y universos expandidos*. Suite 101. Recuperado de <http://suite101.net/article/comics-basados-en-peliculas-adaptaciones-y-universos-expandidos-a16819> [2012, octubre 5].

- Millás, J.J. (2012). *El ciborg del tercer ojo: Neil Harbisson vive con un dispositivo electrónico en su nuca que traduce los colores en sonidos*. Tecnología y actualidad. El País. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/01/17/actualidad/1326803391_782100.html [2017, mayo 5].
- Molina Foix. V. (2009). *Dibujos animados*. Revista Tiempo. Grupo Zeta. Recuperado de <http://www.tiempodehoy.com/espana/dibujos-animados> [2017, mayo 5].
- Molins, J. (2010). *La figuración narrativa: París 1960-1972*. Crítica. Cuaderno de arte y de viajes. Recuperado de <http://www.javiermolins.com/figuracion-narrativa.asp> [2017, mayo 5].
- Moreno, A. (2015). *Las 25 películas de superhéroes programadas desde 2016 hasta 2020*. Cine norteamericano. Fotogramas. Recuperado de <http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/Las-25-peliculas-de-superheroes-programadas-desde-2016-hasta-2020> [2017, mayo 5].
- Morla, J. (2016). *Tebeo en el Museo*. Catálogo de la exposición Valencia Línea Clara. IVAM. El País. Recuperado de http://elpaissemanal.elpais.com/confidencias/tebeo-en-el-museo/?id_externo_rsoc=TW_CC [2017, mayo 5].
- Ortega, F. (2012). *La madurez del cómic europeo: entrevista a Félix Vega*. Cultura. Capital Online. Recuperado de <http://www.capital.cl/cultura/2012/11/22/39172/la-madurez-del-comic-europeo> [2017, mayo 5].

- Ovelar, M. (2009). *EEUU, Japón y Corea del Sur, locos por los tebeos en internet*. Cultura. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154267_850215.html [2017, mayo 5].
- Ovelar, M. (2009). *La tira cómica se rejuvenece en internet*. Cultura. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154265_850215.html [2017, mayo 5].
- Oxford Dictionaries language matters. (2015). *Diccionario Oxford en español*. Recuperado de <https://es.oxforddictionaries.com/> [2017, mayo 5].
- Pardo, J.T. (2016). *Ganadores de los Premios del 34º Salón Internacional del Cómic de Barcelona*. Zona Negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/ganadores-los-premios-del-34o-salon-internacional-del-comic-barcelona/> [2017, mayo 5].
- Pardo, P. (2015). *Cada cómic siempre es un insulto: entrevista a Art Spiegelman*. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/cultura/2015/02/05/54d32ac1268e3eca358b456e.html> [2017, mayo 5].
- Paredes Ocampo, E. (2012). *Dos excusas para hablar de Roy Lichtenstein*. Sección artes. Cuadrivio. Recuperado de <http://cuadrivio.net/artes/dos-excusas-para-hablar-de-roy-lichtenstein/> [2017, mayo 5].
- Peña, A. (2013). *Crea una escultura con más de 23.000 euros en cómics, sin saberlo*. Fancueva. Recuperado de <http://www.fancueva.com/comic/crea-una-escultura-con-mas-de-23-000-euros-en-comics-sin-saberlo-frikada-de-la-semana/> [2017, mayo 5].

- Pérez, D. (2006). *Hegel y la estética del primer Romanticismo*. Revista de semiótica AdVersus. Recuperado de http://www.adversus.org/indice/nro6-7/articulos/articulo_perez.htm [2017, mayo 5].
- Pérez, P. (2009). *La vida es sueño: entrevista a Paco Roca*. Cómic “made in Spain”. Guía del cómic. Recuperado de <http://www.guiadelcomic.es/paco-roca/entrevista-2009-perez.htm> [2017, mayo 5].
- Pons, A. (2009). *De la figuración narrativa a la narración figurada*. Lecturas. La Cárcel de Papel. Recuperado de <http://www.lacarceldepapel.com/2009/08/16/de-la-figuracion-narrativa-a-la-narracion-figurada/> [2017, mayo 5].
- Pozuelo, A.H. (2001). *Equipo Límite*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Equipo-Limite/2993> [2017, mayo 5].
- Pozuelo, A.H. (2002). *Jaime Aledo*. Arte. Pintura. El Cultural. Recuperado de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Jaime-Aledo/5528> [2017, mayo 5].
- Puig, Q. (2014). *El discurso del cómic: reseña del libro de Luis Gasca y Román Gubern*. Dossier. Portal Comunicación. Recuperado de http://www.portalcomunicacion.com/monograficos_det.asp?id=188# [2017, mayo 5].
- Quattro, K. & Schelly, B. (2004). *The New Ages: Rethinking Comic Book History*. Comic art ville library. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20150905115607/http://www.comicartville.com/newages.htm> [2017, mayo 5].
- Ramírez, I. (2009). *Crea tus propios cómics sin saber coger un lápiz*. Softonic. Recuperado de <http://articulos.softonic.com/crea-tus-propios-comics-sin-saber-coger-un-lapiz> [2017, mayo 5].

- Real Academia Española. (2014). *Diccionario digital de la lengua española*, 23ª edición. RAE. Recuperado de <http://www.rae.es/> [2017, mayo 5].
- Ressler, K. (2017). *Mob Psycho 100, More Win 62nd Shōgakukan Manga Awards*. Anime News Network. Recuperado de <http://www.animenewsnetwork.com/news/2017-01-23/mob-psycho-100-more-win-62nd-shogakukan-manga-awards/.111385> [2017, mayo 5].
- Rodellar, P. (2016). *¿Qué coño ha pasado con el Salón del cómic de Barcelona?* Revista Vice. Recuperado de <http://www.vice.com/es/read/salon-comic-barcelona-fanzines-autoedicion> [2017, mayo 5].
- Roure, B. (2013). *Dalí par Baudoin*. Bodoï. Recuperado de <http://www.bodoi.info/dali-par-baudoin/> [2017, mayo 5].
- Rubín, D. (2014). *La industria del cómic*. The Watcher and the Tower. Recuperado de <https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/01/26/la-industria-del-comic/> [2017, mayo 5].
- Ruiz Balart, M. (2013). *Maybe de Roy Lichtenstein*. Tell magazine. Arlequín. Recuperado de <http://www.tell.cl/magazine/7918/vinadelmar/febrero/2013/columnas/maybe-de-roy-lichtenstein.html> [2017, mayo 5].
- Ruiz Jiménez, E. (2017). *¿Lo llamo cómic, novela gráfica o tebeo? El eterno debate: entrevista a Álvaro Pons, José A. Serrano, Julián M. Clemente*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html [2017, mayo 5].

- Saiz, E. & Cooper, H. (2012). *El Pop Art de Lichtenstein desembarca en Washington*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/13/actualidad/1350154946_478685.html [2017, mayo 5].
- Sánchez, M.A., García Blanco, A. & Fernández, D. (2014). *Mosaico de los gladiadores Astyanax y Kalendio*. Colecciones fundacionales: el gabinete de antigüedades y monedas de la Real Biblioteca. Departamento de difusión. MAN. Recuperado de <http://www.man.es/man/dms/man/actividades/pieza-del-mes/2014-ciclos/fondos-fundacionales/MAN-pieza-mes-2014-08-mosaico-gladiadores.pdf> [2017, mayo 5].
- Sanderson, P. (2007). *Art Spiegelman Goes to College*. (original en Publishers Weekly, 26-marzo-2010. Recuperado de <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/1-legacy/24-comic-book-reviews/article/14675-spiegelman-goes-to-college.html> [2017, mayo 5].
- Santamaría, C. (1989). *Polémica en torno a la fecha del nacimiento del cómic como género*. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html [2017, mayo 5].
- Seisdedos, I. (2014). *El gran momento de Patricia Gadea*. Cultura. El País. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/11/02/actualidad/1414928717_363546.html [2017, mayo 5].
- Smithson, A. & Smithson, P. (1956). *L'architecture d'aujourd'hui: But Today We Collect Ads*. Nº 344. Art. Reimpreso en la página 54 del *Modern Dreams The Rise and Fall of Pop*. ICA y MIT. Recuperado de http://designtheory.fiu.edu/readings/smithson_but_today_we_collect_ads.pdf [2017, mayo 5].

- Soria, J. (2012). *Cuando los cómics eran Cuentos en Imágenes*. Arte. Doze, portal de cultura contemporánea. Recuperado de <http://www.doze-mag.com/arte/1420-comic-cuentos.html> [2017, mayo 5].
- Sotelo, M.A. (2013). *La historieta como objeto de estudio*. Revista de pensamiento crítico latinoamericano. N° 17. Pacarina del Sur. Recuperado de <http://www.pacarinadelsur.com/home/pielago-de-imagenes/830-la-historieta-como-objeto-de-estudio> [2017, mayo 5].
- Steward, R. (2014). *Manga Studies #2: Manga history: Shimizu Isao and Miyamoto Hirohito on Japan's first modern 'manga' artist Kitazawa Rakuten*. Comic Forum. Recuperado de <https://comicsforum.org/2014/06/14/manga-studies-2-manga-history-shimizu-isao-and-miyamoto-hirohito-on-japans-first-modern-manga-artist-kitazawa-rakuten-by-ronald-stewart/> [2017, mayo 5].
- Tano, D. (2010). *Erró, a modern-day Roy Lichtenstein... or worse*. Comics Cube. Recuperado de <http://www.comicscube.com/2010/05/erro-modern-day-roy-lichtenstein-or.html> [2017, mayo 5].
- The Gale Group Inc. (2004). *Keith Haring Encyclopedia of World Biography*. Recuperado de <http://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/american-art-biographies/keith-haring> [2017, mayo 5].
- Urrero, G. & Domínguez, L. (2011). *La escuela de cómic francobelga y la pintura*. Arte. The Cult. Recuperado de <http://www.thecult.es/Arte/la-escuela-de-comic-francobelga-y-la-pintura.html> [2017, mayo 5].

- Vallejo, I.E. (2014). *Anunciados los ganadores de la 59ª edición de los premios Shōgakukan de Manga*. Otakunoticiario. Koi-Nya. Recuperado de <https://www.koi-nya.net/2014/01/23/anunciados-los-ganadores-de-la-59a-edicion-de-los-premios-shogakukan-de-manga/> [2017, mayo 5].
- Vargas Llosa, M. (2008). *Tiburones en formol*. Opinión. El País. Recuperado de http://elpais.com/diario/2008/10/05/opinion/1223157612_850215.html [2017, mayo 5].
- Vásquez Rocca, A. (2013). *Arte conceptual y posconceptual: La idea como arte*. MargenCero. Recuperado de <http://www.margencero.com/almiar/arte-conceptual- Duchamp-beuys-vasquez-rocca/> [2016, abril 5].
- Vázquez, J. & Barbeito, J. (2013). *Roy Lichtenstein*. No disparen al artista. Recuperado de <https://nodisparenalartista.wordpress.com/2013/09/06/roy-lichtenstein/comment-page-1/> [2017, mayo 5].
- Vienet, R., traducción González del Río, J. (1977). *La creación abierta y sus enemigos: textos situacionistas sobre arte y urbanismo*. Internationale Situationniste número 11, La Piqueta. Recuperado de <http://www.sindominio.net/ash/is1104.htm> [2017, mayo 5].
- Vilches, G. (2014). *La industria del cómic*. The Watcher and the Tower. Recuperado de <https://thewatcherblog.wordpress.com/2014/01/26/la-industria-del-comic/> [2017, mayo 5].
- Vilches, G. (2015). *Perlas del infierno: Begoña García-Alén*. Entrecomics. Recuperado de <http://www.entrecomics.com/?p=106413> [2017, mayo 5].

- Vogel, C. (2012). *A New Traveling Show of Lichtenstein Works*. 5 de abril. New York Times. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2012/04/06/arts/design/a-new-traveling-show-of-lichtenstein-works.html> [2017, mayo 5].
- Woods, A. (2000). *El marxismo y el arte: introducción a los escritos de Trotsky sobre arte*. Centro de estudios socialistas. Recuperado de <http://centromarx.org/index.php/documentos/filosofia/arte-literatura/114-el-marxismo-y-el-arte-introduccion-a-los-escritos-de-trotsky-sobre-arte> [2017, mayo 5].
- Yoo, A. (2012). *Meeting Superman at Singapure Art Museum*. My Modern Met. Recuperado de <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/melting-superman-sculpture-at-singapore-art-museum> [2017, mayo 5].
- Zangróniz, S. (2010). *¿Cómo se distraían los héroes en la Ilíada?* La tortuga de Aquiles. Romani ite domum. Recuperado de <http://asusanazan.wordpress.com/2010/12/11/%C2%BFa-que-jugaban-los-heroes-de-la-iliada/> [2017, mayo 5].

6. ANEXOS

6.1 ENTREVISTAS A PROFESIONALES DEL CÓMIC

6.1.1 Extracto de charla mantenida con Antonio Altarriba.

La definición del cómic es una empresa difícil en la que casi todos nos hemos implicado y en cierto modo, significa adentrarse en el corazón de las tinieblas. No creo que aún se haya llegado a una respuesta definitiva al respecto, quizás porque la crítica de cómic es una disciplina relativamente joven y los teóricos se han esforzado en imponer la suya; sin que se haya asentado o aceptado ningún criterio.

Sucede que no solemos mirar el cómic como el avatar moderno del relato en imágenes que es, tan antiguo como la propia historia. Al final, toda representación figurativa contiene ingredientes narrativos y aunque no se presente descompuesto en viñetas, el relato está ahí. Por eso, las mitologías, relatos bíblicos y acontecimientos históricos, son temas que han alimentado: cuadros, grabados, inscripciones, tapices, retablos, grupos escultóricos, bajorrelieves, etc. Estas son obras que escenifican momentos condensados de una historia y que, para apreciar, debemos leer. Los diferentes elementos que la conforman nos permiten saber quiénes son los personajes y qué están haciendo: la composición, la disposición de las figuras, su anatomía, su gesticulación, sus atributos, su indumentaria, etc. En cambio, algunos prefieren abordar el cómic dentro del ámbito más amplio de la narración figurativa (figurada o gráfica) y de la pictografía, que viene a ser lo mismo. De ahí que la plástica se extienda en el espacio (lienzo) y el sentido venga dado por el tiempo que contiene.

Considero que es correcto distanciarse de las definiciones de cómic que parten de la conjunción texto-imagen, ya que suelen olvidar que la imagen es legible y la escritura visual. A menudo es habitual que el cómic saque recursos de esta polivalencia; ya sea mediante imágenes simbólicas o signos ideográficos. Hay mucho que decir y se ha dicho mucho a este respecto. La fisonomía, por ejemplo, lleva siglos atribuyendo significado a las facciones y haciendo que veamos la “figura” como “personaje”. Resumiendo, yo diría que el cómic parte de una configuración identificativo-expresiva, que permite reconocer a los actores de la intriga (personajes o decorados) y conocerlos a través de su expresividad (carácter, intenciones, estado de ánimo, etc.); esto es lo que podría considerarse su “morfología”. Mientras que, por otro lado, se desarrolla las potencialidades de esa configuración en un conjunto de espacios dispuestos uno al lado del otro (leídos uno después del otro); lo que llamamos “viñetas”. De este modo, el cómic sería una configuración expresiva con desarrollo secuencial en continuidad.

De todas formas, últimamente doy menos importancia a buscar una definición del cómic propiamente dicha, ya que considero que esto forma parte de las maniobras que se llevan a cabo con la intención de obtener legitimidad cultural para el medio. Ocurre lo mismo con la literatura, que lleva siglos buscando una definición que acote su significado y su vitalidad no se resiente por ello.

CARTA ABIERTA A VICENTE MOLINA FOIX (por Antonio Altarriba)

Estimado señor:

En su artículo *Dibujos animados* (*Tiempo*, 18/09/09) parece desconocer que **Daumier** o **Cruikshank** (como **Doré**, **Cham**, **Gavarni**, **Frost**, **Caran d’Ache** o **Grandville**) forman parte de una larga tradición en la que se integran como sucesores **Hergé**, **Uderzo**, **Ibáñez** o la lista de nombres que ya le han mencionado desde numerosos foros. Y ellos, de igual manera que sus admirados dibujantes, heredaron técnicas y recursos de autores anteriores, como: **Bosse**, **Bouttats**, **Coypel**, **Hogarth**, **Lavreince** o **Vanderbank**. Todos ellos se dedicaron a contar historias por medio de imágenes dibujadas y organizadas secuencialmente. Sobre un soporte u otro, valiéndose de un instrumento inscriptivo u otro y según la tecnología de la época; han sido los “comiqueros” de la historia.

Entre todos pusieron a punto una forma de relato, sencilla solo en apariencia, que hace que el espacio de la figuración funcione también como tiempo de la narración y la contigüidad de viñetas se lea como continuidad. Eso da como resultado un medio de comunicación extraordinariamente rico donde lo descriptivo se combina con lo expresivo y los valores plásticos con los semánticos. El cine, que usted cultiva como realizador, le debe mucho a la historieta. Inspiró sus argumentos como queda de manifiesto ya en la primera película de ficción de **Louis Lumière**, *L’arroseur arrosé* (El regador regado, 1895) que, más que adaptación, es una copia plano a plano de la historieta del mismo título de **Hermann Vogel** publicada por Quantin en 1887. Y no solo eso, la historieta descubrió antes que el cine planificaciones y encuadres. Lea al respecto el estudio comparado entre **McCay** y **Griffith** que **Faustino Rodríguez Arbesú** publicó en el nº 15 de *El Wendigo* (1980). Como reconocimiento de esa deuda, desde **Tarantino** o **Godard** a **Kurosawa**, desde **René Clair** o

Resnais a **Fellini**, que fue él mismo caricato (como lo fue **Alex de la Iglesia**), han manifestado su admiración por los tebeos.

Pero, si extraña su desconocimiento del medio que pretende denostar, aún sorprende más su ignorancia del que pretende defender. Sepa usted que **Boris Vian**, admirador de la por entonces emergente cultura americana, no solo interpretaba jazz (“música para negros” la llamaban, utilizando argumentos similares a los que usted utiliza ahora) sino que apreciaba enormemente los dibujos animados. Es más, tanto la fantasiosa e inestable ambientación de sus novelas como la construcción de sus personajes pueden explicarse por esta influencia. Lea al respecto la tesis doctoral de **Adela Cortijo**, *El sistema de personajes en la obra narrativa de Boris Vian* (Valencia 2002). Allí verá que los personajes híbridos, los que se desdoblan, los que lucen un nenúfar en el pulmón o los que ven cómo les crece la barba desafortadamente guardan gran similitud con historias de **Disney**, **Warner** o **Tex Avery**.

No tengo constancia de que **Ionesco** leyera historietas, pero no sería de extrañar habida cuenta de los gags y el tipo de humor que utiliza en sus obras. En cualquier caso, la dinámica escenográfica que tan novedosamente instaura se halla muy próxima a la que es habitual en los tebeos. *Rinoceronte*, una de sus mejores piezas, se basa en la metamorfosis que transforma a los humanos en rinocerontes y la metamorfosis es un avatar que, por su adaptación a la secuencia gráfica, el cómic utiliza con gran frecuencia. El crecimiento del cadáver hasta ocupar toda la escena en *Amadeo* o cómo salir del paso también forma parte de esos procesos de proliferación, en último término de metamorfosis, tan propios de la historieta.

Señor **Molina Foix**, en su segundo artículo sobre esta cuestión (*Tiempo*, 02/10/09) intenta acogerse a la subjetividad del gusto personal. Pero usted pretendió, desde la autoridad

de la cultura “de verdad”, ser objetivamente descalificador. Y se mostró sumamente mezquino, pues cuestionó un Premio Nacional que a usted no le priva de nada y a los que trabajamos en este medio nos ayuda mucho. Desde que se instauró hace tres años hemos ganado prestigio, cobertura mediática y, sobre todo, ilusión creativa.

Debería recapacitar y rectificar. A lo largo de la Historia de las Artes ha habido muchos debates de este tipo y usted se ha colocado en el bando y ha utilizado los argumentos de los que siempre acaban perdiendo. Hasta el siglo XVIII el teatro fue considerado un género menor y pecaminoso, la novela hasta el XIX, la fotografía y el cine hasta hace unas décadas, la historieta, antes de su irrupción, hasta hace unos pocos años. Si conociera la trayectoria seguida por los métodos de análisis y evaluación de los procesos creativos, sabría que sus criterios, además de impertinentes, están caducos desde los años sesenta con **Umberto Eco**, enterrados en los ochenta con **Lyotard** y podridos en los noventa con **Bourdieu**.

Quizá piense que el mantenimiento de su posición le va a salir gratis porque los ignorantes que leen tebeos no tienen nada que ver con sus selectos lectores. Quizá se lleve una sorpresa. Algunos apreciábamos la elaborada potencia de su estilo e incluso el argumento de algunas novelas como *El vampiro de la calle México*. Comprobada su ignorante arrogancia, denos de baja a partir de este momento.

6.1.2 Extracto de charla mantenida con Chris Bachalo.

Tal y como yo lo veo, el arte es la disciplina de “ser creativo”, pensar fuera de la caja, por lo que es algo que surge de la nada. También se puede descomponer en categorías similares a las posiciones de los jugadores de un equipo de fútbol: delantero, medio, portero, etc. Dentro de las artes ocurre lo mismo, hay muchos tipos y los artistas creativos son definidos por sus medios. Sin embargo, considero que existen diferencias entre un artista con mayúsculas, como un pintor, con respecto a un ilustrador. La más clara, que la obra de este último suele acompañar un texto, ser reproducida y el trabajo se realiza por encargo. Es decir, el ilustrador es contratado para realizar una tarea específica, mientras que el trabajo del artista se inspira en su musa y suele ser expuesto en una galería. Sin embargo, también creo que si se contrata a alguien para realizar una ilustración única que será examinada desde el punto de vista artístico... se le está encargando realizar una obra de arte. En lo concerniente a este tema un autor como **James Jean** sería un buen ejemplo, ya que funciona como artista e ilustrador al mismo tiempo.

De todos modos, entiendo que sí existe una diferencia entre dedicarse a ser un ilustrador de cómics y trabajar como dibujante de cómics. Considero que un dibujante de cómics sería aquel que es contratado por los editores para dibujar una historia, concretamente en formato de panel y que tiene nociones de trabajo con pluma y tinta. En cambio, un ilustrador de cómic es contratado para crear las portadas que apoyarán el contenido. A veces hacen páginas interiores, pero, en general, producen solamente portadas y a menudo utilizan diversos medios, además de pluma y tinta. Por ejemplo, **J. Scott Campbell** resulta un caso interesante, ya que solía ser un dibujante de cómics, pero se ha transformado en un ilustrador que crea principalmente cubiertas y pin ups.

La verdad es que estoy tan pez como nadie sobre mi título profesional, siempre me he referido a mí mismo como ilustrador, ya que estoy contratado por la editorial para ilustrar historias creadas por un escritor. Me parece que los cómics no son diferentes de otros encargos, por lo que el cómic podría ser un tipo muy definido de ilustración. En el caso de una historieta, mi trabajo consiste en crear varios dibujos pequeños que ilustren la trama, así como portadas o cubiertas. Me parece que la principal diferencia entre hacer una portada y las páginas interiores de un cómic son las viñetas, pero también es cierto que los cómics cuentan una historia más completa que una sola ilustración, lo cual sería la naturaleza y belleza del medio. A este respecto, se me ocurre que sucede algo parecido entre las películas y las series de televisión; en este último formato se tienen más horas que dedicarle a la historia, pero en una película no se tiene tanto tiempo para hacer eso. Aun así, en ambos se cuentan historias utilizando la pantalla y por eso, pienso que la ilustración y el cómic son muy parecidos, porque entiendo que ambos parten de la misma técnica para contar una historia, transmitir un significado y un sentimiento.

Ahora bien, es posible que esta percepción tenga que ver con la vanidad, ya que decir que se es ilustrador acarrea una mayor importancia. Por alguna razón, *illustrator* suena más impresionante que *cartoonist*, parece que el concepto promociona un gran compendio de habilidades y satisface el lado más egocéntrico del autor. En mi caso, probablemente estaría mejor descrito como “dibujante de cómics”, porque eso es lo que ocupa la mayor parte de mi tiempo y es lo que más me gusta. Aun así, siento que este término se queda corto, no se entiende que recoja todo el conjunto de habilidades diversas que va más allá del estilo de pluma y tinta. Me recuerda a cuando me llaman “artista”, hay que admitir que siempre agrada que te miren con esa buena predisposición, como si se fuera algo importante y, además, así no hay que explicarse ante aquellos que no están familiarizados con esta industria en particular.

6.1.3 Extracto de charla mantenida con José Andrés Santiago Iglesias.

Hay dos tendencias a la hora de situar los orígenes del manga, conocidas como la teoría de continuidad y de no-continuidad. La primera defiende que el manga nace con los rollos ilustrados *emakimono*, evolucionando a partir de las xilografías monocromas y policromoxilografías *ukiyo-e* del período Edo, así como el *Hokusai Manga*. La segunda cuestiona ese origen milenario del manga y lo sitúa a finales del siglo XIX y principios del XX, cuando los dibujantes japoneses entran en contacto con las tiras cómicas de sus homólogos europeos y estadounidenses. Algunos investigadores creemos que existe una teoría a medio camino: por un lado, el manga tendría su origen en las primeras ilustraciones de prensa en Japón y en la influencia de sus homólogos en el extranjero; por otro, bebería de referentes culturales anteriores, como cualquier manifestación gráfica o artística. De este modo, puede tomar prestadas técnicas, convenciones y mecanismos del *ukiyo-e* (así como de cualquier otro medio: cómic europeo, cine, arte contemporáneo, diseño, ilustración, etc.) sin que, por ello, deba entenderse como una evolución del mismo. Hay algunos académicos occidentales que se han esforzado en investigar el tema, publicando varios artículos interesantes al respecto. Es el caso de **Jacqueline Berndt**, que ha comisariado una exposición magnífica titulada *Manga Hokusai Manga*, financiada por la Japan Foundation y que se encuentra ahora mismo en Roma (está previsto que llegue a sedes de toda Europa). Por su parte, **Ronald Steward** llevó a cabo un exhaustivo análisis etimológico acerca de la evolución de la palabra “manga” y de sus orígenes: el término *manpitsuga*, el *Hokusai manga*, la voz manga empleada por **Ratuken Kitazawa**, etc.

Creo que el desdén del gobierno japonés hacia el manga, durante la segunda mitad del siglo XX, tuvo que ver con que muchas publicaciones se identificaban con movimientos sociales de izquierdas. Aun así, en las últimas décadas, estas publicaciones han empezado a

contar con el apoyo institucional y a jugar un papel social importante; actualmente se trata de una industria mil-millonaria con un espectro de lectores muy amplio. Sin embargo, dicha industria está dirigida al ocio y entretenimiento, por lo que el manga nunca ha pretendido ser considerado un arte y no puede relativizarse su posición respecto a otras artes que gozan de ese estatus en la sociedad japonesa. Pienso que los académicos hemos contribuido a mostrar una visión distorsionada del manga en occidente. Es mucho más sencillo escribir artículos legitimando el manga como arte al hablar de **Shintaro Kago** o **Suehiro Maruo**, artistas que fácilmente encajan en nuestra visión europea de lo que debe ser *avantgarde* o alternativo, que hacerlo poniendo como ejemplo a cualquiera de los dibujantes de la revista *Shōnen Jump*. A día de hoy opino que los japoneses entienden y valoran el cómic como un producto de consumo destinado principalmente al ocio y entretenimiento.

Dentro del seno de la sociedad japonesa es normal que la gente lea manga, esta industria tiene millones de lectores. Sin embargo, el cómic europeo es marginal dentro del mercado editorial japonés, hay pocas traducciones, una presencia muy limitada en librerías y apenas existen ventas en comparación con el manga. En las librerías, los pocos títulos de cómic europeo que se comercializan suelen estar en estanterías específicas, a veces compartiendo espacio con libros de ilustraciones.

Sobre la especificidad de la industria del manga, caben destacar unas cuantas diferencias con respecto a occidente. La primera es la naturaleza de las publicaciones, ya que lo que vemos en España no tiene nada que ver con la realidad del manga en Japón, ni por volumen, ni por usos. Nuestra minúscula selección de títulos de manga, en sus bonitas ediciones de bolsillo (parecido a los *tankōbon* japoneses, aunque con papel e impresión muy superior en la edición española), no refleja la verdadera dimensión del fenómeno en su país de origen. En

primer lugar, el “manga” va asociado a *mangashi*, que hace referencia a las revistas periódicas donde aparecen los títulos de manera serializada (algunos se publican directamente en formato libro, pero eso son excepciones). Segundo, la labor del editor es primordial y su trabajo puede incluir todo tipo de tareas: coordinador, supervisor, amigo, jefe, guionista, mensajero, terapeuta, psicólogo, ayudante esporádico, etc. A efectos prácticos, su rol es tan importante en la evolución y desarrollo de las obras que muchas veces debería aparecer como co-autor, pero casi siempre son figuras invisibles y su crucial labor suele ser ignorada en los créditos. En tercer lugar, destacaría la relación del autor con la editorial, partiendo de que allí se distingue entre *hataraku* (trabajar) y *tsutomeru* (trabajar para). Esto último hace referencia a la fidelidad que tienen la mayoría de los japoneses hacia su empresa y la empresa hacia su autor. Por lo general, los dibujantes que empiezan publicando con una editorial, siguen publicando el resto de su vida con ella (pueden cambiar de revista, pero casi siempre será de la misma editorial). Para finalizar, el *mangaka* es un profesional de la industria del entretenimiento y su consideración como *sensei* (maestro) hace que sea enormemente respetado por sus logros. Ahora bien, existe una minoría de autores que compaginan su trabajo como *mangakas* e ilustradores con la actividad artística en galerías y museos (**Yoshitaka Amano**, **Takehiko Inoue**, etc.), pero esto sucede en casos muy excepcionales, no es la regla.

Estamos habituados a que se coloque la coletilla “de autor” para diferenciar aquellas obras que tienen pretensiones artísticas de aquellas que simplemente se posicionan como un producto de consumo: cine de autor, cómic de autor, cocina de autor, manga de autor, etc. Por lo general, la novela gráfica suele estar más cerca del cómic de autor, que es identificado de forma generalizada como sinónimo de artístico. Por idénticos motivos, a nadie se le ocurre hablar de “arte de autor” (porque la dimensión del concepto francés *d’auteur* es algo muy

europeo), pero lo autoral tiene poca cabida en la industria del manga. Por eso, creo que hay una diferencia importante entre lo que se entiende por arte entre occidente y Japón, especialmente en la distinción/indistinción entre arte y artesanía. Me documenté a este respecto para mi libro *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* y no es una diferencia solo a nivel de calle, sino que es tenida en cuenta por investigadores y comisarios japoneses. Un ejemplo sería que, dado que en Japón existen museos específicos de manga, los centros de arte no suelen tener que suplir la carencia de contenedores dedicados específicamente a este medio; como sí ocurre habitualmente en Europa. Aun así, existen excepciones puntuales, hace unas semanas pude asistir a la exposición de **Kotobuki Shiriagari** en el Itami City Museum of Art, titulada *Shiriagari Zooms in on Daumier*. Sin embargo, en este caso concreto, no se trataba de páginas de manga al uso, sino de ilustraciones reinterpretando las obras satíricas de **Daumier** y donde se parodiaba la realidad nipona contemporánea.

En Japón los estudios sobre cómic están absolutamente regulados, integrados en la actividad académica, donde se organizan congresos y se imparte como asignatura en algunas de las universidades más prestigiosas del país. La Universidad Kyoto Seika fue pionera en la enseñanza académica de estas publicaciones, responsable de la puesta en marcha de la primera facultad de manga del mundo. Esta titulación cuenta con una doble vertiente: dirigir la formación de *mangakas* profesionales y entrenar a alumnos en la tarea de editores de revistas (figuras que actúan de enlace entre la editorial y los autores). En la actualidad, dentro de la Escuela de Estudios de Postgrado sobre Manga, existe un máster de carácter práctico y otro puramente teórico, así como un programa de doctorado de teoría del manga. En lo concerniente a EEUU, hay universidades con títulos de máster y grupos de investigación especializados en las historietas, hasta el punto de que algunas de las bibliotecas de cómic más grandes del país pertenecen a dichas universidades. Que yo sepa, en occidente se realizan

investigaciones sobre cómic desde múltiples disciplinas académicas: estudios asiáticos, estudios japoneses, literatura comparada, sociología, filosofía y estética, historia, educación, artes, etc. Sin embargo, muchos de ellos no tratan sobre cómic per sé, son estudios de sus respectivos campos y en los que el cómic se emplea como vehículo para dicha investigación. De este modo, no es lo mismo un estudio sobre cómic desde una órbita filosófica y un estudio de filosofía donde se utiliza el cómic como objeto de análisis. Para terminar, en lo referente a España, considero que los estudios sobre cómic son absolutamente marginales y no existe una actividad académica sólida sobre el tema (una asignatura sobre cómic, tanto a nivel teórico como práctico, no suele estar recogida en los planes de estudio). Por mi experiencia en la facultad de Bellas Artes de Pontevedra, el cómic es un medio que los alumnos desarrollan por sí mismos y que a menudo vale el reproche de según qué sectores del profesorado. Aunque muchos dibujantes de cómics españoles cuentan haber realizado cursos y materias de arte, su conocimiento suele ser autodidacta y no algo que hayan adquirido como parte de la enseñanza universitaria. A pesar de todo, parece que esto está cambiando y creo que cualquier esfuerzo por democratizar los estudios sobre cómic en las facultades españolas es una buena noticia.

6.1.4 Extracto de charla mantenida con Marc Bernabé.

Existen varias diferencias entre el manga y el cómic de las nacionalidades occidentales, sobre todo en cuanto a su sistema de publicación. Por ejemplo, en Japón el ritmo de trabajo llega a ser demencial e impensable para un autor europeo, siendo normal que un cómic sea publicado por entregas de veinte a cincuenta páginas, en revistas especializadas que salen semanal, quincenal o mensualmente (algunas hay bimestrales, otras trimestrales... pero lo más habitual es siete, quince o treinta días). Las ajustadas fechas de entrega obligan a que los autores se organicen con equipos de ayudantes, los cuales realizan tareas como: confección de fondos, tramas, entintado, relleno de negros (el manga es básicamente en blanco y negro), etc. Cuando hay suficiente material, se recopila en un tomo de aproximadamente doscientas páginas y se edita. Una colección de manga puede tener varios tomos y a día de hoy *KochiKame* sería la más larga que existe, estando ya cerca de los doscientos volúmenes. Los contenidos se van adaptando según su popularidad y si no atraen suficientes lectores, simplemente se cancelan para dejar espacio a otros que ocuparán su lugar. Por su parte, los editores se encargan de todo lo necesario para que cada entrega se haga puntualmente; la figura del editor es fundamental en la confección del manga y tiene más peso que en otro tipo de historietas. Aunque algunos solo se limitan a recoger las páginas y editar los textos, otros hacen de auténticas “niñeras” de los autores: les dan ideas (creo que muchos deberían figurar en los créditos como co-autores), les aconsejan, les llevan comida, les hacen de psicólogos, etc. Respecto a los propios creadores (si bien cada uno tiene su forma de ser), generalmente se ven a sí mismos más como dedicados trabajadores que como artistas.

Hay muchísimos autores de manga que aprendieron el oficio haciendo de ayudantes de otros dibujantes y curtiéndose para profesionalizarse e intentar publicar su propia serie. Sin embargo, desde hace relativamente poco tiempo, la Universidad Seika de Kyoto empezó a

incorporar el manga en la institución académica (tanto a nivel teórico como práctico). A esta iniciativa se han sumado muchas universidades de Japón, sobre todo debido a que existe un gran contraste entre la baja natalidad y la enorme cantidad de centros que hay en el país, por lo que necesitan ofrecer licenciaturas que resulten atractivas. Por otro lado, el Museo Municipal de Kawasaki es conocido por haber realizado exposiciones manga de gran calidad y puntualmente también ha sucedido en algún museo regional; con la intención de homenajear a dibujantes nacidos o criados por la zona. En la actualidad la mayoría de las exposiciones se realizan en el ámbito de museos especializados, siendo su máximo referente el Museo Internacional del Manga de Kyoto.

Hoy en día es habitual que los japoneses adultos lean manga y más ahora que pueden hacerlo con cierto disimulo gracias a la tecnología (mientras consultan su móvil o la tablet en público). No es extraño que un treintañero lea la revista *Shônen Jump*, ya que ha crecido con ella y sigue conteniendo historias que le gustan. Al igual que ocurre en occidente, existe un cambio de percepción en la opinión popular japonesa sobre la historieta. Mientras hay gente que sigue considerándola un simple entretenimiento barato, otros la disfrutan al mismo nivel que el resto de medios artísticos. Lo bueno es que allí hay mucha población lectora y son viables todo tipo de propuestas alternativas, como las obras de cómic más artísticas. Por ejemplo, en Japón el mercado de cómic europeo es muy minoritario, pero hay hueco para casi todo y también existe gente “eurofilica”, que tienen gusto por el arte occidental y lo *chic*. A esto se suma que, desde 2011, entregan anualmente el premio Gaiman (que deriva de *Gaikoku* y significa “extranjero”) a obras de cómic creadas fuera de Japón.

6.1.5 Extracto de charla mantenida con Marika Vila.

Internacionalmente, en lo que se refiere a la nueva forma de entender el cómic por parte del público, la mentalidad empezó a cambiar a partir de finales de los sesenta. En gran medida, gracias a que **Warhol, Maclujan, Barthes y Eco**, giraron el foco de la mirada intelectual desde el arte y la semiótica a la filosofía del lenguaje sobre la cultura popular. Su uso trasgresor y revolucionario remató su dirección más allá de la infancia, acentuando su carga política en la emergencia del *underground* americano y en la recuperación de su lenguaje, en la pedagogía ideológica o en la denuncia y el desenmascaramiento de su uso. En España, desde la transición, la llamada “generación del compromiso” luchó por instalar el concepto de cómic adulto y las plataformas para crearlo. A esto se suma que tuvimos que pelear arduamente para diferenciar su entendimiento del cómic porno (es decir, para evitar la asociación fácil entre cómic adulto y la denominación de cómic “para adultos” que suele usar la pornografía). Por cierto, considero que dicha asociación aún no está totalmente erradicada, ya que el machismo del sector así lo alimenta. Lo que aún falta es, evidentemente, una mayor perspectiva de género sobre el conjunto de su discurso oficial. Ahora bien, parece que está aumentando el estudio de la historieta en las universidades y veo que proliferan las tesis que lo toman como sujeto. Eso está muy bien, ya que siempre hace falta emplear el análisis para un mayor conocimiento sobre los medios que generan estereotipos y ayudan a construir nuestros imaginarios.

Creo que nada es imprescindible, pero todo es necesario; especialmente cuando hablamos de medios de expresión, comunicación e interacción social. La expresión popular suele ser tozuda y se cuela por todas partes cuando se imponen mensajes homogeneizadores en el *mainstream*, cerrándose los accesos a la participación en el concierto colectivo con el que se definen las épocas y se dibujan los cambios sociales. Creo que, en esta conversación, el cómic

es un instrumento más del lenguaje artístico que creamos los humanos, tan importante o tan poco importante como el resto. Lo realmente interesante es el diálogo entre ellos, la intermediación y la hibridación de lenguajes transmedia. Ahí cuentan todos y el cómic es usado por el resto de forma evidente (publicidad, televisión, videojuegos, redes sociales etc.).

La historieta se caracteriza por tener un lenguaje propio, es lo que le da sentido y entidad. Dicho lenguaje contiene en sí mismo la hibridación de imagen y texto, las diversas medidas y proporciones entre esta hibridación las define cada autor@ con su creatividad y representa su opción personal, su propuesta. Ahora bien, no creo a nadie autorizado para indicar ni cuál es dicha proporción, ni la mayor o menor importancia de una sobre otra; porque forma parte de una expresión única desde la que habla la autoría. Otras clasificaciones pueden quizás hacerse en un sentido comercial o de consumo, pero no en tanto qué obra de aut@r. A este respecto, sería lo mismo que si se dijera que **Bergman** y **Margarethe Von Trotta** no hacen cine, o que **Terrence Malick** no da la importancia debida a la acción, comparándolo con cualquier film comercial de género.

El cómic y la ilustración son cosas bien diferentes en su planteamiento. Una ilustración completa un texto de otra forma, pero nunca crea la idea sino la forma de mirarla, de expresarla, la complementa. La historieta crea una narración, expresa una idea, un mensaje, aporta una opinión única. Todo eso lo hace en un lenguaje propio, esa es su característica y lo que diferencia a un@ autor@ de cómic de un@ ilustrador@. Lo que no es óbice para que se reúnan ambos oficios en un@ mism@ profesional. Cuando esto ocurre, el lenguaje del cómic formará parte de la paleta de materiales del/la ilustrador@ como una herramienta más.

Ensalzar el cómic como arte sería irrelevante, pero considerarlo me parece imprescindible, ya que, de igual forma, sería absurdo no establecer la misma consideración con medios como: cine, grafiti, rap y un largo etcétera. Cualquier forma de expresión responde a intereses y motivaciones que nos conciernen y necesitamos descifrar para conocer los procesos sociales y sus motores de cambio. En el cómic, como en los otros medios, hay una enorme cantidad de formas de expresión muy diferentes. Muchas de ellas serán puramente comerciales y responderán a la ideología del sistema, otras ofrecerán respuestas alternativas; pero todas, persiguiendo sus objetivos, describirán las luchas sociales que nos caracterizan y construyen nuestros imaginarios en el diálogo intercomunicativo y artístico.

Considero interesante acercar al público el trabajo de l@s artist@s en cualquier disciplina, también en el cómic. Cualquier acción que profundice en la comunicación y que refuerce el contacto, alimentando el diálogo entre público, obra y autoría (entendida como responsabilidad sobre la comunicación), es enriquecedora.

6.1.6 Extracto de charla mantenida con Paco Roca.

En primer lugar, debo constatar que no soy un gran conocedor del mercado francés (solo visito el país dos o tres veces al año), así que mis opiniones únicamente reflejan lo que he visto en primera persona. En lo concerniente al reconocimiento cultural que tienen por la BD, no creo que sea tan grande como nos pensamos y, por ejemplo, este mito quedaría bastante desmontado en el *Diario de un álbum* de Dupuy y Berberian; si bien es cierto que la publicación ya tiene casi una década. Por lo general, la industria del cómic no sería tan admirada como la literaria, pero, en algunos casos concretos, sí existirían autores que lograrían alcanzar un respeto equivalente (ya sea por su grafismo más “artístico”, como: **Bilal** y **Moebius**; o por su temática, como: **Satrapí** y **David B.**). Sin embargo, la gran diferencia con respecto a España, vendría dada porque allí el gran público no entiende que este sea un medio para niños o frikis, sino más bien lo asimila como parte de una cultura popular arraigada en las familias. Por tanto, para ellos la BD es un producto representativo del país, algo parecido a lo que sucede aquí con el flamenco y lo más habitual, es que cualquier francés tenga historietas en su casa.

Una de las grandes ventajas del cómic sería que, como su producción suele ser barata, es uno de los medios más experimentales y que más innova cada poco tiempo. Quizá no exista un macro-negocio alrededor de las historietas, pero, a mi modo de ver, muchas de estas publicaciones estarían al mismo nivel que otras entendidas como artísticas. Del mismo modo, tampoco pienso que el “mensaje profundo” sea un ingrediente fundamental para considerar que una obra es arte, más que nada porque hay infinidad de artistas plásticos que han hecho del humor su sello. Esto también es aplicable al cómic, al igual que a la mayoría de novelas y películas, donde se busca entretener en un primer nivel y después, se acaba reflexionando sobre el tema propuesto.

En mi caso, tuve la suerte de que el MuVIM de Valencia realizase una retrospectiva sobre mi trabajo en el 2011. Conseguir que las páginas de algunos cómics lleguen a colgarse en las salas de los museos es un logro del medio, que ha llevado a numerosas peleas con los críticos y con el mundo de la cultura más tradicional. Me parece que esto tiene un gran interés y es un avance simbólico a tener en cuenta que, sin duda, beneficia y dignifica la visión del cómic para el público. Dicho esto, hay que recordar que las historietas no se hacen para estar en los museos, sino para ser leídas y, por eso, considero que es aún más importante lograr su presencia en todas las librerías.

Personalmente, en lo que se refiere al futuro más inmediato del medio, soy optimista y creo que cada vez hay más lectores de lo que podríamos llamar “novela gráfica”. Cuando viajo, puedo ver que en muchos países se está acercando este nuevo mercado al público y que sus obras empiezan a tener un respeto que nunca habían conseguido los cómics de superhéroes americanos o la BD tradicional francesa. Eso sí, el mundo digital va muy rápido y todo resulta imprevisible; la música, el cine, la forma de ver la televisión... todo cambia muy deprisa gracias a internet. Así que el futuro del cómic como medio también se verá influido y a día de hoy no sabría decir exactamente en qué dirección.

6.1.7 Extracto de charla mantenida con Pere Olivé.

Considero que el cómic es un medio en el que caben infinidad de técnicas artísticas, todas aplicadas a dar vida a la serie de dibujos expresados en viñetas que constituyen una narración gráfica. Puede ir con o sin textos y puede ser muy breve (una tira de dos o tres viñetas) o muy extenso (formar un cuaderno o un tomo de muchas páginas). En el argot profesional y editorial, solemos llamar historieta a los cuadernos cosidos con grapa de 24 a 64 páginas y “novela gráfica” a los tomos que, por su calidad y amplio número de páginas, requieren ser encuadernados igual que un libro. Es el caso de *Maus: Relato de un superviviente*, obra que ganó el Pulitzer y en cuya edición del año 2001 por Planeta llegué a colaborar. Cuando se trabaja con obras tan importantes, es necesario conservar su labor artesanal y es algo que siempre he tenido presente a la hora de supervisar la cuestión técnica de las artes gráficas.

El cómic está considerado todavía, sobre todo por algunos inexpertos, como un subproducto cultural. A estas alturas, me parece absurdo que alguien dude de este medio como noveno arte, es como dudar que el séptimo sea el cine. Como en todas las artes, existen obras buenas y malas, pero eso es parte de su identidad. Las creaciones artísticas no se pueden realizar íntegramente a máquina y en serie, requieren de la creatividad, que es el don común en el que todas se dan la mano y que define su razón de ser.

La pintura, ilustración y cómic eran artes plásticas hermanas en el pasado y dentro del Realismo, la forma de dar sentido a todas las pasiones humanas. Después de las propuestas vanguardistas de la segunda mitad del siglo XX, el concepto, la idea y el color expresan tanto como la forma. Actualmente una ilustración es un dibujo para un artículo, cuento o relato y una historieta equivale a toda una narración en imágenes, no hay que confundir los conceptos.

Ahora bien, normalmente ser dibujante conlleva saber defenderse dentro de un espectro muy amplio, ya que muchos de nosotros trabajamos por encargo y aparte de cómic, hacemos: storyboards, bocetos, ilustraciones, maquetas, fondos, logotipos, tipografías, etc.

Cada cual tiene su criterio, pero si alguien dedica toda su vida a dibujar hasta el punto de convertirse en un maestro, yo lo considero un artista en toda la extensión de la palabra. Al final, todo depende del ojo y del cristal con el que se mire, yo sin gafas veo impresionista y con ellas veo hiperrealista.

6.1.8 Extracto de charla mantenida con Román Gubern.

La cuestión de si el cómic es un tipo de ilustración, resulta pertinente e interesante. En efecto, se trata de funciones y habilidades diferentes, aunque no son completamente distintas. En esta familia profesional entrarían también, por poner un ejemplo, los realizadores audiovisuales que dibujan un storyboard antes de rodar sus planos (maestros como **Kubrick**, **Hitchcock**, **Losey**, **Saura**, etc). Para englobar estos medios, los franceses inventaron el paraguas genérico de la “figuración narrativa”, que resulta un poco pedante, pero no está mal. Personalmente prefiero esta expresión a la de “literatura dibujada”, aunque tal vez sería aún más satisfactorio referirse a ello como “secuencia icónica”. Pero es sabido que la filosofía escolástica se perdió, entre otras cosas, por sus obsesiones nominalistas. Aun así, es cierto que hay diversas familias de secuencias icónicas para diferentes usos y aplicaciones.

6.2 BIOGRAFÍAS DE PROFESIONALES DEL CÓMIC

Antonio Altarriba es escritor, crítico y guionista, nació en Zaragoza (España) en 1952. Se licenció en Filología Francesa y obtuvo el título de doctor en 1981, con la tesis *La narración figurativa*. Prosiguió su labor investigadora sobre el análisis académico de la historieta, llevando a cabo *Neuróptica, estudios sobre el cómic* (1983-1988) y hoy en día es catedrático de Literatura Francesa en la Universidad del País Vasco. En los años ochenta se inició en el mundo del cómic escribiendo en fanzines como *Zeta* y *Bustrofedón*. Más adelante, trabajaría como guionista en un gran número de revistas y publicaciones: *Rambla*, *Rampa*, *El Víbora*, *Comix Internacional*, *Cómics Fanzine*, *Taka de Tinta*, *T.V.O.*, *Medios Revueltos*, *Habe*, *Texture*, *Heavy Metal*, etc. Altarriba impulsaría las Jornadas del Cómic de Zaragoza junto a otros responsables, fue escogido como director de la colección Imágenes de la Historia (del sello vasco Ikusager) y sería comisario de muchas exposiciones sobre el cómic en España. Entre el gran número de historietas en las que ha participado, destacarían: *Desfase* (1987), *Norte-Sur* (1989), *Detective* (1991), *Amores locos* (2005), *El brillo del gato negro* (2008), *El paso del tiempo* (2011), etc. También participaría en varios documentales sobre el medio: *Cómic. Noveno Arte*, (1989), *Grandes maestros del cómic* (1991) y *La historia de los tebeos* (2011). En los años noventa se centraría principalmente en escribir sobre ficción y fotografía; además, publicaría numerosos artículos y análisis literarios. Algunas de sus obras de mayor repercusión serían: *La España del tebeo* (2001), *Tintín y el Loto Rosa*, (2007), *Los tebeos de la transición* (2008), etc. Ha recibido varios galardones por su trabajo, entre los que destacan el Premio Euskadi de Literatura por su novela *La memoria de la nieve* (2002) y el Premio Nacional del Cómic por *El arte de volar* (2009).

Chris Bachalo es dibujante de cómics e ilustrador, nació en Portage la Prairie (Canadá) en 1965 y se crio en el sur de California (Estados Unidos). Estudiaría en la Universidad Estatal de Long Beach, donde se especializó en arte gráfico e ilustración; allí comenzó a realizar fanzines *underground*. Después de su graduación, empezaría a trabajar en la editorial de DC cómics, donde dibujaría las famosas historietas de *Sandman*. En 1990 ya había destacado por su estilo personal, creando personajes de apariencia curiosa y muy atrayente, sobrecargando las escenas con todo tipo de elementos y usando, en muchas ocasiones, una gran cantidad de viñetas por página. Más adelante, diversificaría su trabajo colaborando con otras editoriales de cómics, como Vertigo y Marvel; para las que realizaría muchas colecciones diferentes: *X-Men*, *Spiderman*, *Hulk*, *Capitán América*, *Generación-X*, etc. Esta última serie de cómics se convertiría en el primer título de Marvel que fue adaptado en una película de acción en vivo, la Fox estrenó el film para televisión en 1996. A lo largo de su carrera, ha trabajado con destacados guionistas en obras como: *Death* (junto a Neil Gaiman), *The Witching Hour* (junto a Jeph Loeb), *Steampunk* (junto a Joe Nelly), etc. Dichas obras serían consideradas un éxito y en la actualidad formarían una parte muy importante de la historia del cómic. Recientemente sus portadas han sido incluidas como parte de la exposición que la Society of Illustrators hizo en Nueva York y aparecen en revistas como *The Hollywood Reporter* y *Play Station Magazine*. Hoy en día Chris Bachalo es reconocido como uno de los dibujantes más populares de la industria del cómic americano y tiene un gran reconocimiento internacional.

José Andrés Santiago es profesor e investigador especializado en cultura japonesa, nació en Santiago de Compostela (España) en 1981. Se licenció en Bellas Artes por la Universidad de Vigo y obtuvo el título de doctor con su tesis *La Viñeta Japonesa: Del Cuadro Flotante al Tebeo Manga* en 2010. Forma parte del grupo de investigación *dx5* (digital & graphic art research) desde el año 2005 y es miembro de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España. Su trabajo se centra en el estudio del universo gráfico japonés contemporáneo, así como en la relación del manga tanto con el arte nipón tradicional como con otras manifestaciones artísticas. Su obra está presente en la joven escena artística española, habiendo sido seleccionado y premiado en diversos certámenes nacionales e internacionales. Publicaría *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* en 2010, una extensa monografía sobre el manga, incidiendo especialmente en el ámbito sociológico. Sería beneficiario de una beca de la Japan Foundation, con un proyecto de investigación centrado en la cultura *otaku*. Asimismo, ha impartido numerosas conferencias sobre arte japonés y ha publicado diversos artículos de divulgación científica sobre este tema. Entre 2014 y 2016, desarrollaría su actividad en Kyoto (Japón), en calidad de investigador posdoctoral invitado en la Escuela de Estudios de Posgrado de la Facultad de Manga de la Universidad Kyoto Seika. En los últimos años ha colaborado realizando capítulos en el libro *Manga: Made in Japan*, último volumen de la colección enciclopédica *Del tebeo al manga: una historia de los cómics* dirigida por Antoni Guiral (2014); en el Vol. 4 de la colección *Global Manga Studies* (Kyoto International Manga Museum, 2014) y en la monografía *Cultures of Comics Work*, coordinada por Casey Brienza (Palgrave McMillan, de próxima publicación); entre otros.

Marc Bernabé es escritor y traductor de japonés, nació en Barcelona (España) en 1976 y es fundador de la empresa Daruma Serveis Lingüístics S.L. Llevaría a cabo un máster de cinco años sobre el estudio histórico y cultural de Japón en la Universidad de Estudios Extranjeros de Osaka. Actualmente trabaja como especialista en didáctica oriental, cuenta con el bagaje de haber traducido cientos de volúmenes y episodios en lengua japonesa. A esto se suma que ha realizado numerosas series de libros sobre la cultura nipona: *Japonés en viñetas* (2001-2006), *Kanji en viñetas* (2006-2009), *Apuntes de Japón* (2002), *Kanji para recordar* (2001-2004, junto con J. W. Heisig y V. Calafell) *Rumbo a Japón* (2005, junto con V. Calafell y J. Espí), etc. Además, es autor de diversas obras para el aprendizaje de este idioma, como la crónica *Apuntes de Japón* (un diario donde dos traductores de manga asisten a la organización de la Copa Mundial de Fútbol de 2002). También es coautor junto a James W. Heisig y Verónica Calafell de los libros *Kanji para recordar* (2001 y 2004) y *Kana para recordar* (2003). Desde su empresa, además de en japonés, se realizan traducciones al habla hispana del chino y coreano. Hoy en día Marc Bernabé ha llegado a ser autor de innumerables prólogos, artículos y presentaciones, ha participado en abundantes conferencias sobre manga y anime, así como en numerosas revistas teóricas de cómic.

Marika Vila es dibujante de cómics e ilustradora, nació en Barcelona (España) en 1949. Estudiaría Sociología y Dibujo en la Escola Massana, obteniendo experiencia profesional como diseñadora y técnico editorial. Empezó trabajando en la agencia Selecciones Ilustradas para el mercado exterior: Reino Unido, Escocia y Suecia. Desarrolló un manifiesto interés por la defensa de los derechos de la mujer en la sociedad española, la cual queda reflejado en sus ilustraciones e historietas para revistas como: *Troya*, *Tótem*, *Reporter*, *Siesta*, *Viva*, *Interviú*, *Práctica*, *Gimlet*, *El Jueves*, *Gaceta Ilustrada*, *Butifarra!*, *Rambla*, *Rampa*, *El Papus*, etc. Aconsejada por Miguel Fuster, se lanzaría a dibujar historietas románticas y participaría en títulos como *Barbie* para Planeta DeAgostini, sello en el que acabaría trabajando como técnico editorial. En paralelo, ha figurado en jornadas de militancia feminista y espacios de reflexión sobre el papel de la mujer en la sociedad, los medios de comunicación y la educación (cursos sobre interculturalidad y psicoanálisis en el Col·legi de Psicòlegs de Catalunya). En los años ochenta y noventa Marika se dedicó a la animación, entra a formar parte del equipo de estilistas de la productora de dibujos animados EQUIP y con ellos participa en las producciones: *Mofli el último Koala* (serie para la televisión), *Despertaferro* (largometraje) y *Sí da, No da* (spot publicitario de la campaña contra el SIDA). Ha publicado varios trabajos en libros de cómic colectivos, como: *Los derechos de la mujer*, *La familia*, *Cambio polvo por brillo*, etc. Tras varias obras puntuales e historietas destinadas a publicaciones del sello Virus, en la actualidad sigue trabajando como ilustradora y diseñadora desde su proyecto *Ikónicas*.

Paco Roca es dibujante de cómics e ilustrador publicitario, nació en Valencia (España) en 1969. Estudió en la escuela de Artes y Oficios de Valencia, dedicándose posteriormente a trabajos de diseño gráfico, fotografía y prensa. Pronto empezaría a compaginar estos proyectos con la publicación de historietas para adultos, dibujando en revistas españolas como *Kiss Comix* o *El Víbora*. A partir del año 2000, comenzó a realizar sus primeras novelas gráficas, que también serían editadas en el extranjero: *El juego lúgubre*, *Las aventuras de Hijos de la Alhambra*, *El Faro*, *Rides* (Arrugas), etc. Esta última, entraría en la lista de las veinte mejores historietas francesas editadas anualmente, ganaría varios premios en el Salón del Cómic de Barcelona (al Mejor guión y a la Mejor obra de autor español), otro en el festival de Lucca, dos galardones Dolmen y el Premio Nacional del Cómic. En consecuencia, superó las 20.000 copias vendidas un año después de su lanzamiento e inspiró la versión cinematográfica dirigida por Ignacio Ferreras (que ganaría el Goya al Mejor guión y Mejor película de animación). Después de este éxito, seguiría realizando cómics de autor que abordarían numerosas temáticas y le supondrían un gran reconocimiento: *Las calles de arena*, *Emotional World Tour* (junto a Miguel Gallardo), *El ángel de la retirada* (junto a Serguei Dounovetz), *El invierno del dibujante*, *Los surcos del azar*, *La casa*, etc. También llevaría a cabo la tira dominical *Memorias de un hombre en pijama* para el diario *Las Provincias* y *Diario estival de un hombre en pijama* en *El País Semanal*. Algunos trabajos más llamativos serían su participación en el programa *La Tertulia Friki* de la radio valenciana o el diseño de la falla que Fede Ferrer realizó para la comisión General Barroso-Litógrafo Pascual y Abad. A día de hoy Paco Roca es uno de los dibujantes españoles de mayor nivel internacional, es un autor comprometido social y políticamente que suele mostrar el contenido de una forma clásica e inspirarse en las noticias de actualidad que llaman su atención.

Pere Olivé es director artístico, diseñador gráfico y dibujante de cómics, nació en Barcelona (España) en 1941. Empezó trabajando en la revista infantil *Patufet*, modernizando sus contenidos y diseñando una maqueta nueva acorde con las modas. En dicha revista, incorporaría progresivamente un equipo de jóvenes dibujantes que dieron un nuevo aire a la publicación, sobre todo en el campo del humor gráfico. Compaginó este trabajo con el de diseñador y dibujante de historietas en la revista *TBO*, donde actualizó la sección *De todo un poco*. En 1973 entraría a trabajar en el Grupo Planeta, donde sería director artístico durante veintidós años, ocupándose de diseñar y desarrollar muchos de los libros de historietas que se publicaban en esta editorial. Al mismo tiempo, empezaría a desarrollar series cómicas en revistas para adultos, incluyendo dos de los primeros magazines de orientación gay que surgieron en España; *Visado* y *Código 4*. Durante los años ochenta colaboraría en multitud de publicaciones: *Cuero's*, *Dailly que Dailly*, *Diario de Barcelona*, *Excalibur*, *Isidoro*, *Muchocomi*, *Nena*, *Plot*, *Por Favor*, *Rizos*, *Visado*, etc. A lo largo de su carrera, ha trabajado dentro del mundo editorial más de cincuenta años, alternando todo tipo de funciones: técnico, redactor, guionista, dibujante, grafista, rotulista, labores de impresión, etc. También es socio de la AACE (Asociación de Autores de Cómic de España) y del Cercle Artístic de Sant Lluç. Su personaje más conocido es el protagonista de *Nacho García, chico de compañía* (1987) y actualmente colabora en las revistas *La Vall de Verç* y *Es Còdol*.

Román Gubern es escritor e historiador, nació en Barcelona (España) en 1934. Se doctoró en Derecho por la Universidad Autónoma de Barcelona y fue nombrado doctor honoris causa por la Universidad Carlos III de Madrid. A lo largo de su carrera, ha enseñado en la Sorbona de París (Francia), en la University of Southern California (Los Angeles), en el California Institute of Technology (Pasadena), en la Venice International University, ha sido director del Instituto Cervantes en Roma (Italia) y realizado conferencias en universidades como Harvard y Yale. Además, sería presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine, pertenece a la Association Francaise pour la Recherche sur l'Histoire du Cinema, es miembro de la Academia de Bellas Artes de San Fernando, de la New York Academy of Sciences, de la American Association for the Advancement of Science y del Comité de Honor de la International Association for Visual Semiotics. También ha trabajado como investigador invitado en el Massachusetts Institute of Technology y ha sido profesor de Historia del Cine en el California Institute of Technology (Pasadena), la University of Southern California (Los Ángeles) y la Venice International University. Por último, fue decano y catedrático de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona y tras su jubilación, ejerce como Catedrático Emérito en la misma institución; dirigiendo el master de Documental Creativo. Llegaría a publicar más de cuarenta libros sobre medios derivados de la cultura de la imagen y la comunicación audiovisual: el cine mundial, la guerra civil española, la pornografía, el lenguaje del cómic, etc. En lo referente a sus estudios sobre el mundo de la historieta, firmaría los textos *Ante un conato de degradación del significado cultural del cómic* y *Manifiesto contra la exposición Tintín y Hergé* (junto a Javier Coma). Destaca su colaboración con la revista *Bang!*, su monografía *Los cómics en Hollywood* y aquellas realizadas junto a Luis Gasca: *El discurso del cómic* (1988) y *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008).

6.3 DATOS DE INTERÉS SOBRE EL CÓMIC

6.3.1 Lista de vocablos

En este apartado se incluyen los términos contemporáneos que existen en el mundo para referirse al cómic, los cuales hacen referencia a los diferentes tipos de historieta que fueron desarrollados en sus países de origen. Las palabras son mostradas en orden alfabético y figura el lugar donde se suele emplear cada uno de ellos:

- Banda desenhada (Portugal)
- BD, bande dessinée, histoire en images (Francia y Bélgica)
- British comic (Reino Unido)
- Comic-book, comic-strip (Estados Unidos)
- Comiquitas (Venezuela)
- Fumetti (Italia)
- História em quadrinhos (Brasil)
- Historieta (Argentina)
- Cómic, historieta, tebeo, tira cómica (España)
- Komik (Filipinas)
- Manga (Japón)
- Manhua, liánhuánhuà (China)
- Manhwa (Corea)
- Monos, monitos (México)
- Muñequitos (Cuba)

6.3.2 Lista de universidades

Tabla de centros universitarios occidentales en los que se imparten enseñanzas sobre la bande dessinée (cómic), facilitado en el año 2016 por el centro de documentación de la Cité de la BD; página web: <http://www.citebd.org/spip.php?rubrique77>

1	NOM et Prénom	Etablissement	Pays	sujet 1	sujet 2	sujet 3	occurrence
2							
3	LEMIEUX Cyril	EHESS	France	auteur	Belgique	France	1
4	HERVIEU-LEGER Danièle	EHESS	France	Médias	super-héros	Etats-Unis	1
5	TAMBA Irène	EHESS	France	autobio, autofiction	manga	Japon	1
6	MICHAUD Eric	EHESS	France	peur	manga	Japon	1
7	SCHAEFFER Jean-Marie	EHESS	France	autobio, autofiction		France	1
8	HENRIOT Christian	ENS Lyon	France	Chine	Lianhuanhua		1
9	LAHIRE, Bernard	ENS Lyon	France	manga			1
10	MAILHAC Jean-Marie	Ecole vétérinaire Maisons-Alfort	France	animaux	médecine		1
11	MELLIER Denis	EESI - Université de Poitiers	France	numérique	multimedia	narration	3
12	SMOLDEREN Thierry	EESI - Université de Poitiers	France	numérique	roman graphique	narration	4
13	GORRIDGE Gérald	EESI - Université de Poitiers	France	Liban	narration		2
14	BARTHELEMY Lambert	EESI - Université de Poitiers	France	Liban	adaptation littéraire	Grèce	6
15	GUILLET Anaïs	EESI - Université de Poitiers	France	numérique	multimedia	interactivité	1
16	HERODY Dominique	EESI - Université de Poitiers	France	musique	humour	auteur	5
17	MELLIER Denis	EESI - Université de Poitiers	France	Etats-Unis	super-héros		5
18	GROENSTEEN Thierry	EESI - Université de Poitiers	France	narration	graphisme	exposition	4
19	GUIDEE Raphaëlle	EESI - Université de Poitiers	France	théâtre			1
20	SORREL Christian	ENSSIB	France	roman graphique	statut culturel		1
21	SAUCIN Joël	IHECS	France	BD documentaire	statut culturel		1
22	FEVRY Sébastien	Institut des Arts de diffusion	Belgique	cinéma			1
23	LUCKEN Michael	INALCO	France	manga	son		1
24	VASQUEZ Laura	Universidad Nacional de San Martín	Argentine	politique			1
25	THOURY Corinne	Université Bordeaux Montaigne	France	bibliothèque	numérique		1
26	MARCHE Claire	Université Bordeaux Montaigne	France	bibliothèque	numérique		1
27	BOUSTANY Joumana	IUT Paris-Descartes	France	bibliothèque			1
28	MICHAUD Olivier	IUT Paris-Descartes	France	bibliothèque			1
29	HENRIOT Christian	ENS Lyon	France	Chine			1
30	JIANG Jin	ENS Lyon	France	Chine			1
31	POTTER Franz	National University La Jolla (CA)	USA	Etats-Unis	fantastique	monstre	1
32	GALAZZI Enrica	Università cattolica di Milano	Italie	relation texte/image	adaptation littéraire		1
33	VECCHIATO Sara	Università degli studi di Udine	Italie	sémantique	onomatopée		1
34	DÜRRENMATT Jacques	Université Toulouse 2	France	histoire de la BD	Töpffer		1
35	HIRST Daniel	Université Aix-Marseille	France	narration			1
36	BONNET Christian	Université Aix-Marseille	France	psychologie	art thérapeutique		2
37	GIMENEZ Guy	Université Aix-Marseille	France	psychologie	art thérapeutique		2
38	CRIVELLO Maryline	Université Aix-Marseille	France	méditerranée	histoire		1
39	COMBALBERT André	Université Aix-Marseille 2	France	médecine			1
40	VANBREMEERSCH Marie-Caroline	Université Amiens	France	société			1
41	GIREL Sylvia	Université Amiens	France	société			1
42	CLAVEL-LEVEQUE Monique	Université Besançon	France	antiquité	histoire	pédagogie	1
43	HOERNI Bernard	Université Bordeaux 2	France	médecine	pédagogie		1
44	TIGNOL Jean	Université Bordeaux 2	France	sexualité	violence		1
45	BASTE Jean-Claude	Université Bordeaux 2	France	médecine			1
46	LAFARGUE Bernard	Université Bordeaux 3	France	érotisme	pornographie	sexualité	1
47	VAGNE-LEBAS Mireille	Université Bordeaux 3	France	presse jeunesse	enfance		1
48	BAUDRY Patrick	Université Bordeaux 3	France	manga	Japon		2
49	SAUVANET Pierre	Université Bordeaux 3	France	héros			1
50	GABILLIET Jean-Paul	Université Bordeaux 3	France	Etats-Unis	Grande-Bretagne	Histoire de la BD	4
51	DEVESA Jean-Michel	Université Bordeaux 3	France	imaginaire	franco-belge		1
52	NGALASSO, Mwatha Musanji	Université Bordeaux 3	France	Afrique			1
53	SORBE Hélène	Université Bordeaux 3	France	arts graphiques			1
54	ALARY Viviane	Université Clermont-Ferrand 2	France	Espagne	ville		3
55	MESNARD Philippe	Université Clermont-Ferrand 2	France	science-fiction			1
56	GOMEZ Alonsa	Université Clermont-Ferrand 2	France	Espagne	ville		3
57	HALEN Pierre	Université de Lorraine	France	Afrique	francophonie		1
58	SIMONOT Brigitte	Université de Lorraine	France	numérique	auteur	lectorat	1
59	WALLISER Bjorn	Université de Lorraine	France	numérique			1
60	GARCIA-BARDIDIA Renaud	Université de Lorraine	France	numérique			1
61	DUARTE Maxence	Université Rouen	France		super-héros		1
62	GARRIC Henri	Université Dijon	France	corps	Etats-Unis		2

63	GAUDET Michel	Université Dijon	France	vieillesse			1
64	CHIROUTER Edwige	Université Le Mans	France	adolescence			1
65	SERVOIRE Sylvie	Université Le Mans	France	adolescence	politique	communisme	2
66	CATHIARD Marie-Agès	Université Grenoble	France	Etats-Unis	comics	super-héros	1
67	CHEZAUD Patrick	Université Grenoble	France	indiens d'Amérique			1
68	LAFON Michel	Université Grenoble	France	Argentine			1
69	PESSIN Alain	Université Grenoble	France	sociologie	pratique culturelle		1
70	GONON Laetitia	Université Grenoble 2	France	langage	réalisme		1
71	MONER Michel	Université Grenoble 3	France	personnage			1
72	BASTIN-HAMMOU Malika	Université Grenoble 3	France	Heroic fantasy	mythe		1
73	QUEFFELEC Lise	Université Grenoble 3	France	anthropologie	Astérix		1
74	GOYET Florence	Université Grenoble 3	France	monstre	héros		1
75	LAVEDRINE Jean	Université Grenoble 3	France	communication	comics		1
76	MANIEZ Claire	Université Grenoble 3	France	Etats-Unis	super-héros		1
77	BURIE Jean-Christophe	Université La Rochelle	France	sémantique	comics	analyse de l'image	1
78	REVEL Arnaud	Université La Rochelle	France	numérique	patrimoine	analyse de l'image	1
79	BERTET Karell	Université La Rochelle	France	numérique	patrimoine	analyse de l'image	1
80	DRAGUET Michel	Université libre de Bruxelles	Belgique	exposition	musée		1
81	LANGLET Irène	Université Limoges	France	manga	Japon		1
82	MIGOZZI Jacques	Université Limoges	France	manga	France		1
83	BENIAMINO Michel	Université Limoges	France	Afrique	pédagogie	langue française	1
84	BARBERGER Nathalie	Université Lyon 2	France	autobio, autofiction	corps	maladie	1
85	BASSAC Christian	Université Lyon 2	France	traduction	Astérix		1
86	BONACCORSI Julia	Université Lyon 2	France	femme	héroïne		1
87	DUCARD Dominique	Université Lyon 2	France	femme	héroïne		1
88	LAHIRE, Bernard	Université Lyon 2	France	manga	France		1
89	LEE Gregory	Université Lyon 3	France	manga			1
90	GIRAUD Jean-Pierre	Université Lyon 3	France	manga	Japon		2
91	GIRAUD Rene	Université Lyon 3	France	manga	Japon		1
92	LUSSAC Olivier	Université Metz	France	numérique	auteur		1
93	WALTER Jacques	Université Metz	France	histoire	mémoire	Shoah	1
94	SIMONOT Brigitte	Université Metz	France	numérique	auteur	lecteur	1
95	ARRAULT Valérie	Université Montpellier 3	France	femme	sexisme		1
96	CHANTE Alain	Université Montpellier 3	France	recherche	étude de la BD		1
97	CROS Edmond	Université Montpellier 3	France	Mexique			1
98	TACUSSEL Patrick	Université Montpellier 3	France	auteur	statut culturel		1
99	MUCCHIELLI Alex	Université Montpellier 3	France	communication	pédagogie	enseignement	1
100	GARDY Philippe	Université Montpellier 3	France	régionalisme			1
101	NOEL Marie-Pierre	Université Montpellier 3	France	mythe			1
102	AMALVI Christian	Université Montpellier 3	France	anthropologie	Egypte ancienne		1
103	POIRSON Marion	Université Montpellier 3	France	manga	cinéma		1
104	BARRUCAND Dominique	Université Nancy	France	médecine	alcoolisme		1
105	BOURQUIN Guy	Université Nancy 2	France	pédagogie	enseignement		1
106	BONNET Alain	Université Nantes	France	Argentine			1
107	MARTINEZ-VASSEUR Pilar	Université Nantes	France	Espagne			1
108	AUBE-BOURLIGUEUX Jocelyne	Université Nantes	France	Espagne			1
109	CHANQUOY Lucile	Université Nantes	France	lecture	psychologie		1
110	PISTCHALNIKOVA Véra	Université Nantes	France	lecture	psychologie		1
111	BIAGIOLI Nicole	Université Nice	France	adaptation littéraire			1
112	BERTINI Nicole	Université Nice	France	femme	criminalité		1
113	ORY Pascal	Université Paris 1	France	patrimoine	statut culturel	censure	4
114	TOMA Yann	Université Paris 1	France	Cambodge	histoire		1
115	GILI Jean	Université Paris 1	France	Etats-Unis	super-héros	cinéma	1
116	DAGEN Philippe	Université Paris 1	France	histoire de la BD	presse	fanzone	1
117	COHEN Jacques	Université Paris 1	France	narration	Corée		1
118	FRESNAULT-DERUELLE	Université Paris 1	France	autobio, autofiction	théorie de la BD		2
119	LEBENSZTEIN Jean-Claude	Université Paris 1	France	BD muette			1
120	TSIKOUNAS Myriam	Université Paris 1	France	femme			1
121	GROSSAT Bernard	Université Paris 1	France	manga	sexualité		1
122	MASSU Claude	Université Paris 1	France	musée	exposition		1
123	HUYGHE Pierre-Damien	Université Paris 1	France	interactivité	interactivité	lecture	1
124	SCHMITT-PANTEL Pauline	Université Paris 1	France	antiquité grecque			1
125	ORY Pascal	Université Paris 10	France	histoire de la BD	bédéphile		1
126	JEANDILLOU Jean-François	Université Paris 10	France	sémiologie			2
127	GREVE Claude-de	Université Paris 10	France	science-fiction			1
128	DUFRENE Thierry	Université Paris 10	France	cinéma d'animation	Japon	France	1
129	SAUVAGNARGUES Anne	Université Paris 10	France	narration	image		1
130	PERROT Jean	Université Paris 13	France	littérature			1
131	BERTHOU Benoît	Université Paris 13	France	érotisme	roman graphique		3
132	PINHAS Luc	Université Paris 13	France	érotisme			1
133	CELMON Sébastien	Université Paris 13	France	érotisme			1
134	ROBERT Pierre-Edmond	Université Paris 3	France	Chine	langue	enseignement	1
135	LEFEUVRE Florence	Université Paris 3	France	Italie	sémiologie		1
136	GIOVANARDI Claudio	Université Paris 3	France	Italie	sémiologie		1
137	CALLE-GRUBER Mireille	Université Paris 3	France	autobio, autofiction	citation		2
138	DEGENEVE Jonathan	Université Paris 3	France	autobio, autofiction	cinéma		4
139	LEGUY Cécile	Université Paris 3	France	autobio, autofiction	ethnographie		1
140	BESSIERE Jean	Université Paris 3	France	mythe	science-fiction	super-héros	2
141	GALISSON Robert	Université Paris 3	France	pédagogie	langue	Astérix	1

142	BEAUMARTIN Eric	Université Paris 3	France	Colombie	langue		1
143	PEQUIGNOT Bruno	Université Paris 3	France	exposition	statut culturel		1
144	PISANO Giusy	Université Paris 3	France	cinéma			1
145	LAPLACE Colette	Université Paris 3	France	traduction	langue		1
146	LEDERER Marianne	Université Paris 3	France	traduction			1
147	GARDES Joëlle	Université Paris 4	France	langage			1
148	DÜRRENMATT Jacques	Université Paris 4	France	narration	autobio-autofiction	Russie	6
149	GELY Véronique	Université Paris 4	France	adaptation littéraire	antiquité grecque		1
150	GUIGNERY Vanessa	Université Paris 4	France	relation texte/image	Etats-Unis		1
151	SAMMARCELLI Françoise	Université Paris 4	France	relation texte/image	Etats-Unis		1
152	AMFREVILLE Marc	Université Paris 4	France	Shoah			1
153	MOLINIE Georges	Université Paris 4	France	sémiologie	traduction	adaptation	1
154	IBRAHIM Amr	Université Paris 4	France	sémiologie			1
155	VEDRINE Hélène	Université Paris 4	France	Liban			1
156	GAUTHIER Michel	Université Paris 5	France	sémiologie	humour		1
157	BOUCHERIT Aziza	Université Paris 5	France	Maroc	enseignement	langue française	1
158	HOUBEDINE Anne-Marie	Université Paris 5	France	femme	héroïne		1
159	HOSSON Cécile	Université Paris 7	France	pédagogie	médiation		1
160	HACHE Christophe	Université Paris 7	France	pédagogie	médiation		1
161	RENONCIAT Annie	Université Paris 7	France	enfance	dessin de presse	sémiologie	4
162	THALMANN Rita-Renée	Université Paris 7	France	Allemagne			1
163	FONDANECHÉ Daniel	Université Paris 7	France	numérique	blog		1
164	PRUM Michel	Université Paris 7	France	Etats-Unis	comics		1
165	SAKAI Cécile	Université Paris 7	France	manga	Japon		1
166	RICHARD François	Université Paris 7	France	manga	sexualité	adolescence	1
167	CHRISTIN Anne-Marie	Université Paris 7	France	imaginaire	Corto Maltese		1
168	BERTAUX Christian	Université Paris 7	France	presse	fanzine		1
169	GRATALOUP Christian	Université Paris 7	France	géographie			1
170	GIORDAN André	Université Paris 7	France	communication	pédagogie	science	1
171	ALOU Chérif	Université Paris 8	France	informatique	technique graphique		1
173	BORDINET Gilles	Université Paris 8	France	pédagogie	langage		1
174	PISANO Giusy	Université Paris-Est (ex Paris 12)	France	cinéma			1
175	PLAGNOL Amrie-Emmanuelle	Université Paris-Est (ex Paris 12)	France	édition jeunesse	album		1
176	ROUGE Bertrand	Université Pau	France				1
177	MONNEYRON Frédéric	Université Perpignan	France	imaginaire			1
178	GUILLEMIN David	Université Poitiers	France	bibliothèque			1
179	TOULOUSE Ivan	Université Toulouse	France	numérique	interactivité		2
180	AUQUIER Jean	Université Rennes 2	France	exposition	musée	médiation	1
181	FROMENTIN Frédérique	Université Rennes 2	France	exposition	musée	médiation	1
182	COCAUD Martine	Université Rennes 2	France	exposition	musée	médiation	1
183	LAURENT Joël	Université Rennes 2	France	numérique	interactivité		1
184	MARCELE Philippe	Université Rennes 2	France	numérique	interactivité		1
185	LINARES Serge	Université Rouen	France	autobio, autofiction			1
186	VIALON Philippe	Université Strasbourg	France	transmedia	manga		1
187	IGERSHEIM François	Université Strasbourg	France	édition jeunesse			1
188	FONKOUA Romuald	Université Strasbourg	France	piraterie			1
189	KLEIBER Georges	Université Strasbourg 2	France	relation texte/image	sémiologie		1
190	ARANJO Daniel	Université Toulon	France	adaptation littéraire			1
191	LECERF Guy	Université Toulouse 2	France	manga	japon	cinéma d'animation	1
192	METHEL Gilles	Université Toulouse 2	France				1
193	BARLANGUE Luce	Université Toulouse 2	France	régionalisme			1
194	MAGNE Bernard	Université Toulouse 2	France	narration	sémiologie		1
195	MOLINIER Pierre	Université Toulouse 2	France	manga	médiation	statut culturel	1
196	ZINNA Alessandro	Université Toulouse 2	France	numérique	auteur	lecteur	1
197	MAUPEU Philippe	Université Toulouse Le Mirail	France	adaptation littéraire	pédagogie	science-fiction	2
198	ORTEL Philippe	Université Toulouse Le Mirail	France	adaptation littéraire	pédagogie	édition jeunesse	2
199	DÜRRENMATT Jacques	Université Toulouse Le Mirail	France	narration	Sfar		1
200	FRESNAULT-DERUELLE Pierre	Université Tours	France	histoire de la BD	franco-belge		1
201	DELPORTE Christian	Université Versailles	France	Festival	Angoulême		1
202	MOLIER Jean-Yves	Université Versailles	France	histoire de la BD	édition	manga	3

6.3.3 Lista de premios

Hoy en día resultaría habitual que las historietas sean galardonadas en certámenes dedicados al medio, consiguiendo reconocimiento y normalmente, una suma económica importante. A continuación, se destacan cuáles serían algunos de los premios contemporáneos del cómic más representativos:

- 1) Los Premios Eisner, cuyo nombre homenajea al dibujante **Will Eisner** (creador del cómic *The Spirit* desde 1941), es un galardón estadounidense considerado en el mundo de las historietas como el equivalente a los cinematográficos Premios Óscar. Integran unos once premios a los Mejores Autores en diferentes modalidades, también veintinueve a las Mejores Obras en diferentes modalidades y el Premio Especial Salón de la Fama. Se celebran todos los años de forma regular, las nominaciones en cada categoría son propuestas por un grupo de cinco miembros y después, profesionales del medio designan a los ganadores mediante votación. Fueron creados en 1988 y se presentan durante la Comic-Con International: San Diego (Convención Internacional de Cómics en San Diego, California).⁴⁰³
- 2) Los Premio Harvey, cuyo nombre homenajea al dibujante y escritor de cómics **Harvey Kurtzman** (editor de *Mad* en los años cincuenta y creador de las tiras de *Little Annie Fanny* para la revista *Playboy* en 1962), es un galardón otorgado a las historietas por la industria estadounidense de cómics. Integran unos ocho premios a los Mejores Autores en diferentes modalidades, también doce premios a las Mejores Obras en diferentes modalidades y los Premios Especiales: al humor, por la

403 Blake, C. (2013). *25 Years of the Eisner Awards*. Comic Book Resources. Recuperado de <http://www.cbr.com/25-years-of-the-eisner-awards/> [2017, mayo 5].

excelencia en la producción/presentación, logro de la Hero Initiative y Salón de la Fama de **Jack Kirby** (al que da nombre el dibujante de cómic que co-creó en los años sesenta muchos superhéroes de la Marvel, junto a **Stan Lee**). Inicialmente fueron coordinados por la editorial Fantagraphics, se celebran todos los años de forma regular y los ganadores son nominados por profesionales del medio en una votación pública. Al igual que los Premios Eisner, fueron creados en 1988 y han sido presentados en diversas convenciones de los Estados Unidos: Chicago Comic-Con en 1988, Dallas Fantasy Fair hasta 1995, Wonder-Con hasta 1999, Pittsburgh Comic-Con hasta el 2002, MoCCA Festival hasta 2005 y Baltimore Comic-Con hasta la actualidad.⁴⁰⁴

- 3) Los Premios Eagle (actualmente Premios MCM), cuyo nombre originalmente homenajeaba a una publicación británica de cómics infantiles (primero realizada de 1950 a 1969 y después relanzada entre 1982 y 1994), es un galardón otorgado a historietas del Reino Unido. Integra unos diez premios a los Autores Favoritos en diferentes modalidades, también dieciocho a las Obras Favoritas en diferentes modalidades y el Roll of Honour. Los ganadores se eligen por votación popular y los premios se conceden a publicaciones realizadas a lo largo del año anterior; aunque, en este caso, no se celebran todos los años de forma regular. Fueron creados en 1977 y han sido presentados en diversas convenciones del Reino Unido: Brithish Comic Art Convention desde 1978 a 1979, London Comic Mart en 1983, Birmingham

404 Greenberger, R. (2011). *Here are your 2011 Harvey Award nominees*. News. ComicMix. Recuperado de <http://www.comicmix.com/2011/07/05/here-are-your-2011-harvey-award-nominees/> [2017, mayo 5].

Comic Art Show en 1986, UKCAC desde 1987 a 1990, Comic Festival en 2000, Comic Expo desde 2006 a 2008, London MCM Expo desde 2010 a 2012.⁴⁰⁵

- 4) Los Premios Manga Shōgakukan, cuyo nombre hace referencia a una de las editoriales más grandes de Japón, es un galardón otorgado a historietas de Japón. Integra varios premios que se dividen en cuatro categorías diferentes: infantil (*Jidō muke bumon*), chico (*Shōnen muke bumon*), chica (*Shōjo muke bumon*) y general (*Seinen/Ippan muke bumon*). A esto se suma que también pueden otorgarse menciones especiales por la destacada labor y trayectoria de algunos dibujantes. A cada ganador se le concede una estatuilla de bronce y un premio de un millón de yenes, suele celebrarse en el Imperial Hotel de Tokio (Japón).⁴⁰⁶ Fueron creados en 1956 (para obras publicadas en 1955) y se entregan todos los años de forma regular.⁴⁰⁷

- 5) El Gran Premio de la ciudad de Angulema, cuyo nombre hace referencia a la localidad que figura como sede de la BD, es un galardón otorgado a historietas internacionales. Integra un único Gran Premio a todo el recorrido profesional de un autor por su contribución a la evolución del medio y nueve Premios Menores a una selección de obras; también puede darse algún Premio Especial puntual. El proceso para designar a los ganadores ha variado a lo largo del tiempo (hasta 1988 era

405 Hunt, J. (2008). *A Report from Bristol International Comics Expo*. Comic Book Resources. Recuperado de <http://www.cbr.com/a-report-from-bristol-international-comics-expo/> [2017, mayo 5].

406 Vallejo, I.E. (2014). *Anunciados los ganadores de la 59ª edición de los premios Shōgakukan de Manga*. Otakunoticiario. Koi-Nya. Recuperado de <https://www.koi-nya.net/2014/01/23/anunciados-los-ganadores-de-la-59a-edicion-de-los-premios-shogakukan-de-manga/> [2017, mayo 5].

407 Ressler, K. (2017). *Mob Psycho 100, More Win 62nd Shōgakukan Manga Awards*. Anime News Network. Recuperado de <http://www.animenewsnetwork.com/news/2017-01-23/mob-psycho-100-more-win-62nd-shogakukan-manga-awards/.111385> [2017, mayo 5].

seleccionado por el jurado, hasta 2013 por la Academia de la BD y desde entonces hasta la actualidad por los autores); además, suele existir la costumbre de que el ganador de cada año se convierta en el presidente del jurado al año siguiente. Hoy en día la mascota oficial del evento es el personaje *Le Fauve* (creado por el editor de cómics **Lewis Trondheim** en 2007). Se celebran todos los años de forma regular y aunque el festival está abierto internacionalmente, es más común que el Gran Premio se conceda a autores de historietas franco-belgas. Fue creado en 1974 y se entrega durante el Festival Internacional de la Historieta, que se celebra en la ciudad de Angulema (Francia).⁴⁰⁸

- 6) Los Premios Max und Moritz, cuyo nombre homenajea el proto-cómic del dibujante **Wilhelm Busch**, es el galardón otorgado a las historietas más importantes de Alemania. Integra tres nominaciones: a mejor dibujante de cómic, mejor tira y mejor historieta en idioma alemán. Se otorgan regularmente cada dos años y solo están abiertos al material publicado en Alemania. Fueron creados en 1984 y se entregan en el histórico teatro barroco Markgrafentheater, durante el Salón del Cómic de la ciudad de Erlangen (Baviera).⁴⁰⁹
- 7) El Premio Nacional del Cómic Español, iniciativa que partió del Congreso de los Diputados y forma parte de los Premios Nacionales, es el galardón otorgado a las historietas más importantes por el Ministerio de Cultura de España. Integra un único Gran Premio al mejor cómic de autor español publicado en el país durante el año

408 Douhaire, A. (2017). *Le palmarès du Festival d'Angoulême 2017*. Culture. France Inter. Recuperado de <https://www.franceinter.fr/livres/palmares-du-festival-d-angoulême-2017> [2017, mayo 5].

409 Adair, T. (2012). *German comics: Max und Moritz Preis 2012*. Culture. Comics Beat. Recuperado de <http://www.comicsbeat.com/german-comics-max-und-moritz-preis-2012/> [2017, mayo 5].

anterior; siendo válido que esté escrito en cualquiera de las lenguas cooficiales. Antes de este premio, ya se había dado el caso de que el Ministerio de Cultura de España reconociera el mérito de varios dibujantes de cómics, haciéndoles entrega de la Medalla de Oro al mérito en las Bellas Artes. Fueron creados en 2007, el premio está dotado con una cuantía de 20.000€ y en sus primeros años, la obra ganadora coincidió con la más valorada en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona.⁴¹⁰

- 8) Los Premios del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, a los que da nombre el evento en el que se conceden, es un galardón otorgado a historietas principalmente españolas. Integran un Gran Premio en reconocimiento a un autor español vivo con una trayectoria profesional de al menos veinticinco años (dotado con 10.000€) y cinco a: Mejor Obra de Autor español (dotado con 10.000€), Premio Autor Revelación español (3.000€), Mejor Fanzine español (dotado con 1.500€), Mejor Obra de Autor Extranjero publicada en España (sin dotación) y Mejor Obra publicada en España por votación popular (sin dotación). Fueron creados en 1988, se entregan todos los años de forma regular en el Salón del Cómic, evento organizado por Ficomic (responsables también del Salón del Manga) y que se celebra en la Fira del Montjuïc (Barcelona).⁴¹¹

410 Agencia Europa Press. (2007). *Cultura crea el Premio Nacional del Cómic*. El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/03/27/cultura/1174987309.html> [2017, mayo 5].

411 Pardo, J.T. (2016). *Ganadores de los Premios del 34º Salón Internacional del Cómic de Barcelona*. Zona Negativa. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/ganadores-los-premios-del-34o-salon-internacional-del-comic-barcelona/> [2017, mayo 5].

6.3.4 Lista de eventos

La mayoría de galardones otorgados a las historietas suelen entregarse durante eventos que son celebrados anualmente y están dedicados al medio. Éstos se habrían popularizado en muchos países y actualmente, se realizan por todo el mundo. Las conferencias, exposiciones y salones del cómic reúnen a profesionales y fans, ofreciendo todo tipo de: actividades, talleres, charlas, concursos, galerías, puntos de venta, etc. Sin embargo, la lista no sería fija porque, aunque es habitual que surjan nuevos eventos cada poco tiempo (también por provincias y comunidades), algunos suelen cancelarse y acabar desapareciendo. Por ejemplo, el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias se inauguró en 1972 y llegaría a ser el segundo evento sobre las historietas más antiguo de Europa, pero terminaría anunciando su cierre en el año 2014 (si bien puede que algún día resurja). A pesar de ello, con el fin de mostrar una visión generalizada de su popularidad y relevancia, se aporta una lista por lugar y fecha de creación donde figuran algunos de los eventos contemporáneos del cómic más representativos:

- **África:** International Festival of Comics (Argelia, desde 2008), EgyCon (Egipto, desde 2013).
- **América del Norte:** San Diego Comic-Con International (San Diego, California, desde 1970), Wizard World Chicago (Chicago, Illinois, desde 1972), ComicFest (Denver, Colorado, desde 1977), Ohio Comic-Con (Columbus, Ohio, desde 1980), Heroes Convention (Charlotte, Carolina del Norte, desde 1982), WonderCon (Los Ángeles, California, desde 1987), Dragon Con (Atlanta, Georgia, desde 1987), Motor City Comic-Con (Novi, Michigan, desde 1989), MegaCon (Orlando, Florida, desde 1993), Pittsburgh Comicon (Monroeville, Pensilvania, desde 1994), Big Apple Comic-

Con (Nueva York, Estados Unidos, desde 1996), Toronto Comi-Con (Toronto, Canadá, desde 2001), Dallas Comic-Con (Dallas, Texas, desde 2002), Phoenix Comic-Con (Phoenix, Arizona, desde 2002), Calgary Comic and Entertainment Expo (Calgary, Canadá, desde 2006), Boston Comic-Con (Boston, Massachussets, desde 2007), Hal-Con (Halifax, Canadá, desde 2010), Memphis Comic and Fantasy Convention (Memphis, Tennessee, desde 2010), Ottawa Comic-Con (Ottawa, Canadá, desde el 2012), Silicon Valley Comic-Con (San José, California, desde 2016).

- **América Central:** La Mole (México, desde 1996), Xpo Comi-Con (Guatemala, desde 2015).
- **América del Sur:** FIQ (Belo Horizonte, Brasil, desde 1999), Argentina Comic-Con (Buenos Aires, Argentina, desde 2011), Comic-Con Experience (São Paulo, Brasil, desde 2014).
- **Asia:** Comiket (Tokyo, Japón, desde 1975), Armageddon (Nueva Zelanda, desde 1995), Comic World (Seúl y Busan, Corea del Sur, desde 1999), Comic Fiesta (Kuala Lumpur, Malasia, desde 2002), Komikon (Gran Manila, Filipinas, desde 2005), Comics Fest India (Nueva Delhi, India, desde 2008), MEFC (Dubai, Emiratos Árabes Unidos, desde 2012), IGN Convention (Manama, Baréin, desde 2013) Dhaka Pop Culture Expo (Dhaka, Bangladesh, desde 2013), AMC Expo (Melbourne, Australia, desde 2015).
- **Europa:** Lucca Comics & Games (Lucca, Italia, desde 1965), Angoulême International Comics Festival (Angoulême, Francia, desde 1974), Helsinki Comics

Festival (Helsinki, Finlandia, desde 1979), Salón Internacional del Cómic (Barcelona, España, desde 1981), Comic-Salons Erlangen (Erlangen, Alemania, desde 1984), International Festival of Comics and Games (Lodz, Polonia, desde 1991), CAPTION (Oxford, Inglaterra, desde 1992), FACTS (Ghent, Bélgica, desde 1993), Expocómic o Heroes Comic-Con (Madrid, España, desde 1998), Romics (Roma, Italia, desde 2001), London MCM Expo (Londres, Inglaterra, desde 2002), Comics Salon (Eslovaquia, desde 2004), London Super Comic Convention (Londres, Inglaterra, desde 2012), Wales Comic-Con (Wrexham, Gales, desde 2012), Edinburgh Comic-Con in Edinburgo, Escocia, desde 2013), East European Comic-Con (Bucarest, Rumania, desde 2013), Comic-Con Rusia (Moscú, Rusia, desde 2014).

6.3.5 Lista de museos

Hoy en día existirían varios edificios museísticos dedicados de forma completa o parcial a las historietas y por eso, se procede a llevar a cabo una recopilación de todos ellos; si bien siempre puede suceder que algunos se clausuren o se inauguren otros nuevos. Por ejemplo, actualmente se estaría llevando a cabo el Museo del Cómic y la Animación de Hangzhou, concebido como un gran complejo urbanístico que aspira a convertirse en un nuevo atractivo turístico para la ciudad más grande de la provincia de Zhejiang (China). A continuación, se recopilan algunos de los más destacados museos contemporáneos del cómic que existen en el mundo:

- **América del Norte:** Billy Ireland Cartoon Library & Museum (Columbus, Ohio, desde 1977), Cartoon Art Museum (San Francisco, California, desde 1984), Museum of Comic and Cartoon Art (Nueva York, Estados Unidos, desde 2001), Charles M. Schulz Museum and Research Center (Santa Rosa, Californiana, desde 2002), ToonSeum (Pittsburg, Estados Unidos, desde 2007).
- **América del Sur:** Museo de la Caricatura Severo Vaccaro (Buenos Aires, Argentina, desde 1945).
- **Asia:** Gyujeongguk Cartoon Museum (Bucheon, Corea del Sur, desde 1998), Seoul Animation Center and Cartoon Museum (Seúl, Corea del Sur, desde 2002), Kyoto International Manga Museum (Kyoto, Japón, desde 2006), Israeli Cartoon Museum (Jolón, Israel, desde 2007).

- **Europa:** Wilhelm Busch Museum (Hannover, Alemania, desde 1950), Museo del Fumetto e dell'Immagine (Lucca, Italia, desde 1966), Centre BD de la Ville de Lausanne (Lausanne, Suiza, desde 1970), Caricature & Cartoon Museum Basel (Basilea, Suiza, desde 1979), Centre Belge de la Bande Dessinée (Bruselas, Bélgica, desde 1989), Athens Cartoon Museum (Atenas, Grecia , desde 1994), Museum für Komische Kunst (Frankfurt, Alemania, desde 1995), Karikaturmuseum (Krems, Austria, desde 2001), Cartoon Museum (Londres, Inglaterra, desde 2006), Museo de la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de L'Image (Angulema, Francia, desde 2009), Museo del Cómic y la Ilustración (Barcelona, España, desde 2009), Museo del Cómic (La Massana, Principado de Andorra, desde 2010), Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine Animata (Milán, Italia, desde 2011).

* (La imagen que cierra esta tesis ha sido realizada por el propio autor y aporta un juego reflexivo, con el ánimo de hacer recapacitar al lector sobre la relevancia artística que tienen ciertas obras con respecto a otras dentro del marco sociocultural occidental contemporáneo).



Figura 27. Sergio Ballester, *¿Es el comic arte?*, N° 2016, Pág. 59, en familia, revista El Jueves, Barcelona, 2016.